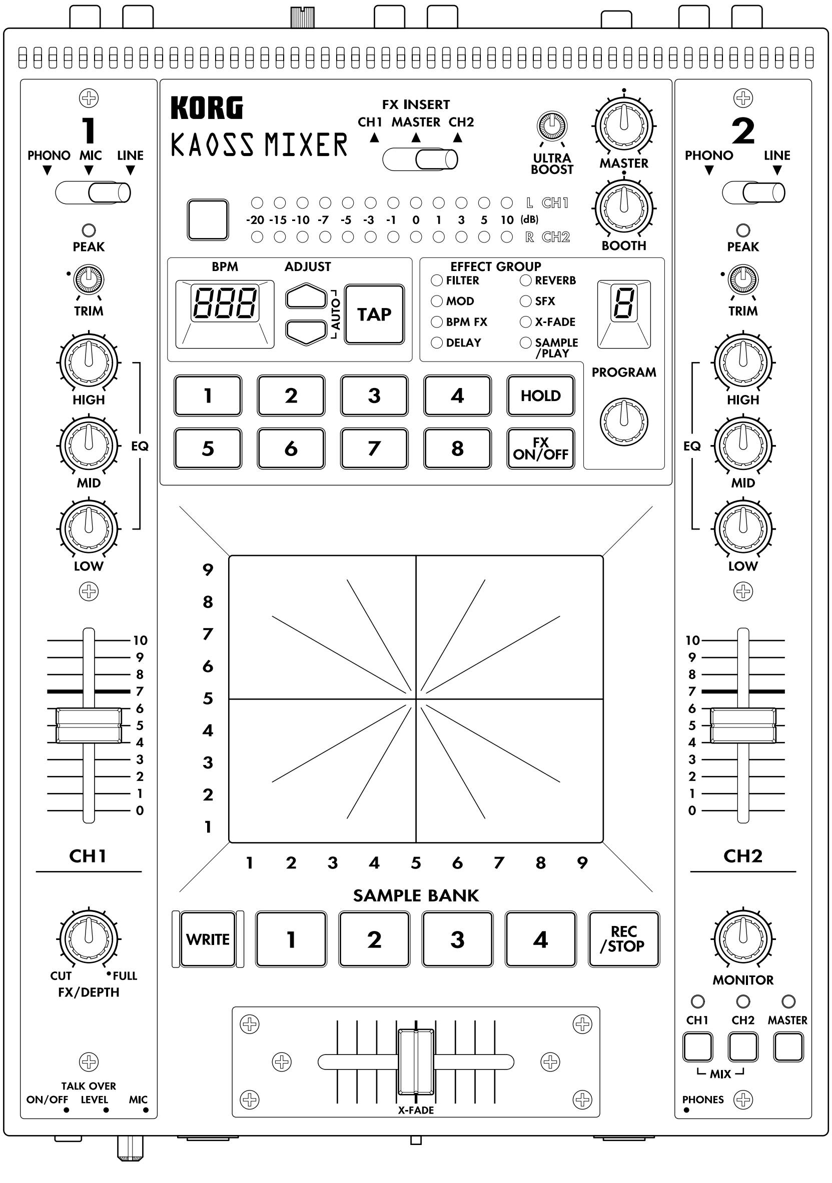
KAOSS MIXER

DYNAMIC DJ MIXER

KM-2

OWNER'S MANUAL
NOTICE D'EMPLOI
BEDIENUNGSANLEITUNG
取扱説明書



KORG

ⒺⒻⒼⒿ①

Precautions

Location

Using the unit in the following locations can result in a malfunction.

- In direct sunlight
- Locations of extreme temperature or humidity
- Excessively dusty or dirty locations
- Locations of excessive vibration

Power supply

Please connect the designated AC/AC adaptor to an AC outlet of the correct voltage. Do not connect it to an AC outlet of voltage other than that for which your unit is intended.

Interference with other electrical devices

This product contains a microcomputer. Radios and televisions placed nearby may experience reception interference. Operate this unit at a suitable distance from radios and televisions.

Handling

To avoid breakage, do not apply excessive force to the switches or controls.

Care

If the exterior becomes dirty, wipe it with a clean, dry cloth. Do not use liquid cleaners such as benzene or thinner, or cleaning compounds or flammable polishes.

Keep this manual

After reading this manual, please keep it for later reference.

Keeping foreign matter out of your equipment

- Never set any container with liquid in it near this equipment. If liquid gets into the equipment, it could cause a breakdown, fire, or electrical shock.
- Be careful not to let metal objects get into the equipment. If something does slip into the equipment, unplug the AC/AC adaptor from the wall outlet. Then contact your nearest Korg dealer or the store where the equipment was purchased.

GENERAL CONTENS

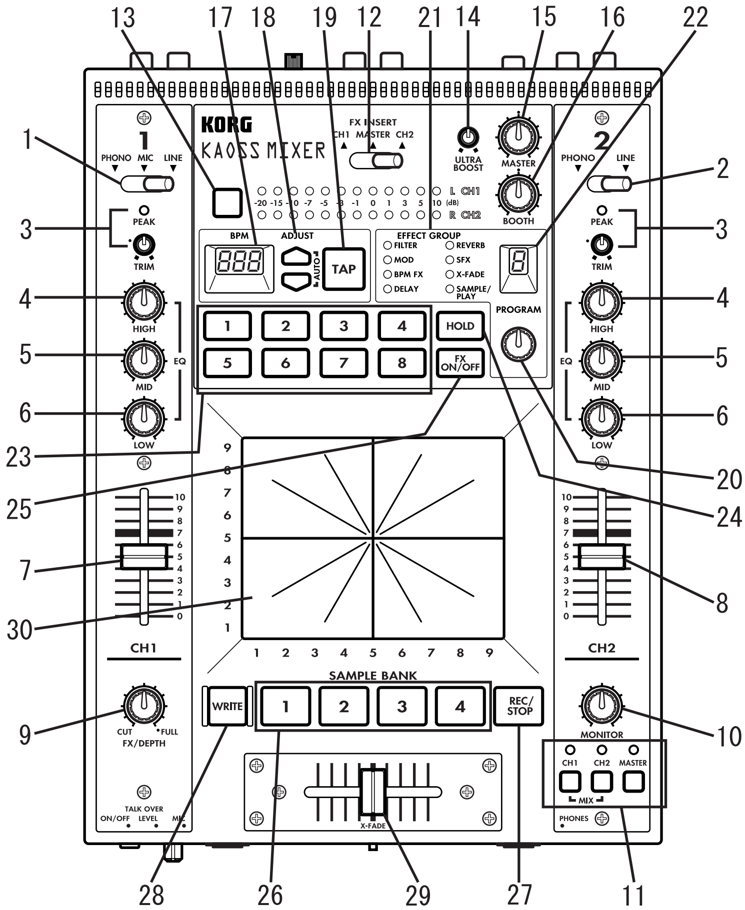
OWNER'S MANUAL / ENGLISH 2-8
NOTICE D'EMPLOI / FRANCAIS 1-8
BEDIENUNGSANLEITUNG / DEUTSCH 1-8
取扱説明書 / JAPAN 1-8

Contents

Connections and controls of the KM-2 2
Effect program list 4
Operation 5
Calibrating the crossfader 7
Specifications 8

Connections and controls of the KM-2

Top panel



1. Channel 1 input select switch
   Selects the input source for channel 1.
   Note: If you wish to select the mic as the input source, set the front panel **TALK OVER ON/OFF** switch (F1) to the OFF position.
   LINE: CD player, etc. **MIC:** mic
   PHONE: turntable
   TALK OVER ▯:ON ▭:OFF

2. Channel 2 input select switch
   Selects the input source for channel 2.

3. **PEAK** (peak indicator), **TRIM** (trim knob)
   Adjust the trim knob so that the peak indicator does not light even for high volume levels.

4. **HIGH EQ** (high equalizer)
   Adjusts the amount of boost/cut for the high range equalizer.

5. **MID EQ** (middle equalizer)
   Adjusts the amount of boost/cut for the mid range equalizer.

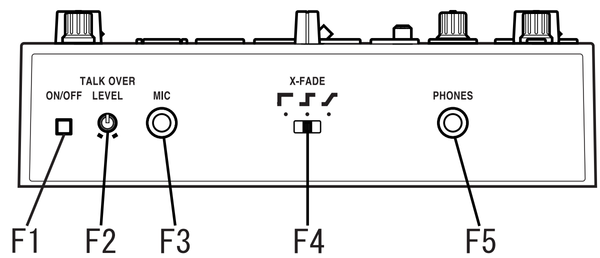
6. **LOW EQ** (low equalizer)
   Adjusts the amount of boost/cut for the low range equalizer.

7. Channel 1 fader
   Adjusts the volume of channel 1.

8. Channel 2 fader
   Adjusts the volume of channel 2.

9. **FX DEPTH** (effect depth) knob
   At the **CUT** position, no effect will be applied to the sound. At the **FULL** position, the maximum effect will be applied to the sound. Normally you will leave this in the **FULL** position.

Front panel



F1. **TALK OVER ON/OFF** switch
When this switch is ON (pressed in), the audio from the mic input will be mixed into the master output.
☆ If you are using the mic as the input for channel 1, set the TALK OVER switch to OFF.

F2. **MIC LEVEL** knob
Adjusts the volume level of the mic.

F3. **MIC** input jack
Connect a mic to this jack.
Note: The mic input is an unbalanced input.

F4. **X-FADE** (cross fade curve switch)
Selects the curve of the cross-fader.

F5. **PHONES** (headphone) jack
Connect a set of headphones to this jack.

10. **MONITOR** knob
    Adjusts the output level of the front panel **PHONES** jack (F5).

11. Monitor select switch
    CH1: Monitor the sound of channel 1.
    CH2: Monitor the sound of channel 2.
    MASTER: Monitor the sound that is being sent to the master output.
    MIX (press **CH1** and **CH2** simultaneously): Monitor the sound of channel 1 in the L channel of the headphones, and the sound of channel 2 in the R channel.

12. **FX INSERT** (effect insert) switch
    CH1: Insert the effect at the pre-fader location of channel 1.
    CH2: Insert the effect at the pre-fader location of channel 2.
    MASTER: Insert the effect at the master (after the cross-fader) location.
    ☆ For some special effect programs, the effect will be inserted at a different location. (Refer to p.4 "Effect program list.")

13. Level meter mode switch
    Selects the display mode of the level meter. Each time you press this switch, the following two display modes will be selected alternately.
    CH1/CH2: The meters will display the input levels of channels 1 and 2 (pre-fader) respectively.
    L/R: The meters will display the L channel and R channel levels of the master output. Use CH1/CH2 at a maximum of 0 dB~1 dB.

14. **ULTRA BOOST** knob
    Adjusts the strength of the newly developed Ultra Boost effect. Turning this knob toward the right will increasingly boost the low frequency range and simultaneously emphasize the edge of the bass drum and bass sounds.

15. **MASTER** volume
    Adjusts the volume that is output from the **MASTER OUTPUT** jacks (R6).

16. **BOOTH** volume
    Adjusts the volume that is output from the **BOOTH OUTPUT** jacks (R7).

17. **BPM** display
    Displays the tempo of the song; i.e., the BPM.

18. **ADJUST** (BPM adjust) keys
    These keys make fine adjustments to the BPM set by the **TAP** key (19) or by auto BPM detection.
    △ increases the BPM value (makes the tempo faster)
    ▽ decrease the BPM value (makes the tempo slower)

19. **TAP** key
    When you tap this key twice or more in time with the beat of the song, that beat will be detected and the corresponding tempo displayed in the **BPM** display (17).
    ☆ The detectable range of BPM is 40~999.
    ☆ For details on the BPM function, refer to p.5 "About the BPM function."

20. Effect program knob
    Rotate this knob to select an effect program. Effect programs are organized into eight groups such as FILTER or MOD (modulation), and each group contains ten programs, providing a total of 80 preset programs.

21. Effect group display
    This indicates the name of the currently selected effect program group.

22. Effect number display
    This shows the currently selected effect program number.
    ☆ For details on the effects provided by each program, refer to p.4 "Effect program list."

23. Program map keys 1–8
    Of the 80 effect programs, you can assign eight of your favorite programs to the program map keys for immediate selection.

24. **HOLD** switch
    While this switch is lit, the touch panel (30) will be in the Hold state. In this state, the previous state of the effect will be maintained even when you remove your finger from the touch panel.

25. **FX ON/OFF** (effect on/off) switch
    Each time you press this switch, it will alternate between lit (effect on) and dark (effect off).

26. **SAMPLE BANK** keys 1–4
    Sampled phrases are stored in these keys. If an effect program other than SAMPLE/PLAY is selected, the stored phrase will play back as long as you hold down the corresponding key 1–4.
    ☆ The playback sound will be output to the channel that is selected by the **FX INSERT** switch (12).
    ☆ You can also use the touch panel to apply an effect to the playback.

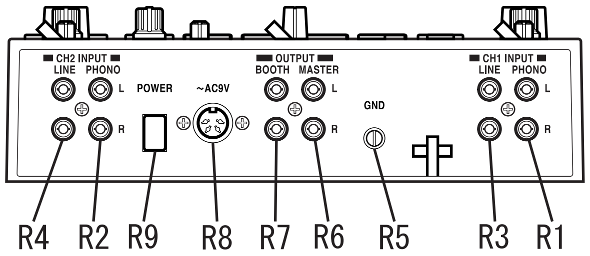
27. **REC/STOP** (record) key
    When a SAMPLE/PLAY effect program is selected, recording will begin when you press this key. Recording will end when you press this key once again.
    For details refer to p.6, "About the SAMPLE/PLAY effects."

28. **WRITE** key
    Newly sampled phrases will be lost when the power is turned off. If you wish to keep the phrases, you must write them into memory. For details on the Write procedure, refer to p.7 "Saving your samples."

29. **X-FADE** (crossfader)
    This sets the mixing ratio of channel 1 and channel 2.

30. Touch panel
    Use this to modify the sound of the effect.

Rear panel



R1. **CH1 PHONO** (channel 1 phono input jacks)
R2. **CH2 PHONO** (channel 2 phono input jacks)
Turntables can be connected to these jacks.

R3. **CH1 LINE IN** (channel 1 line input jacks)
R4. **CH2 LINE IN** (channel 2 line input jacks)
CD players etc. can be connected to these jacks.

R5. **GND** (ground) connector
Connect the GND (ground) connector of your turntable(s) to this connector.

R6. **MASTER OUTPUT** jacks
These jacks output the volume adjusted by the **MASTER** volume (15).

R7. **BOOTH OUTPUT** jacks
These jacks output the volume adjusted by the **BOOTH** volume (16).

R8. **~AC9V** (power supply) connector
Connect the included power adaptor to this connector.

R9. **POWER** switch
☆ It will take up to 10 seconds after the power is turned on for the KM-2 system to begin operating and be ready to use.

Effect program list

KM-2 EFFECT PROGRAM LIST

EFFECT GROUP	PROG	TITLE	X ⇔	Y ⇕	BPM
FILTER	0	RESONANCE FILTER	FREQUENCY	RESONANCE	
	1	ISOLATOR LPF/HPF TYPE	HI CUT <-> LOW CUT	NO ASSIGN	
	2	WAH FILTER	SPEED	DEPTH	
	3	DIST+VOICE FILTER	TALKING	DISTORTION	
	4	DIST+FILTER	FREQUENCY	DISTORTION	
	5	MANUAL PHASER	FREQUENCY	RESONANCE	
	6	PAN BY HPF X-FADE	PAN	FREQUENCY	
	7	DIST+ISOLATOR	LOW-MID-HI	DISTORTION	
	8	MID FREQ ISOLATOR	MID BOOST<->CUT	NO ASSIGN	
	9	3BAND ISOLATOR	HI CUT <-> LOW CUT	MID LEVEL	
MODULATION	0	VIBRATE	SPEED	DEPTH	
	1	PHASER	SPEED	FREQUENCY	
	2	AUTO PAN	LFO SPEED	DEPTH	
	3	FLANGER+FILTER	FLANGER SPEED	FILTER FREQ	
	4	DIST+PHASER	FREQUENCY	FX LEVEL	
	5	MANUAL FLANGER1	DELAY TIME	RESONANCE	
	6	MANUAL FLANGER2	DELAY TIME	RESONANCE	
	7	PITCH SHIFT	Lch PITCH	Rch Pitch	
	8	TREMOLO	SPEED	DUTY	
	9	STEP PHASER	MOD STEP	RESONANCE	
BPM FX	0	BPM DELAY1	X1-3 X3-5 X5-7 X7-9 1/4BEAT 1/2 BEAT 1/3 BEAT 3/4 BEAT	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	1	BPM DELAY2(TAPE ECHO TYPE)	X1-3 X3-5 X5-7 X7-9 1/4BEAT 1/2 BEAT 1/3 BEAT 3/4 BEAT	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	2	BPM MULTI TAP DELAY1	NO ASSIGN	LEVEL	○ DELAY TIME
	3	BPM MULTI TAP DELAY2	NO ASSIGN	LEVEL	○ DELAY TIME
	4	BPM MULTI TAP DELAY3	NO ASSIGN	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	5	BPM PHASER	X1-3 X3-5 X5-7 X7-9 x2BEAT x1 BEAT 1/2 BEAT 1/4 BEAT	RESONANCE	○ SPEED
	6	BPM FLANGER	X1-3 X3-5 X5-7 X7-9 x2BEAT x1 BEAT 1/2 BEAT 1/4 BEAT	RESONANCE	○ SPEED
	7	BPM TREMOLO	X1-3 X3-5 X5-7 X7-9 x1BEAT 1/2 BEAT 1/4 BEAT 1/8 BEAT	DEPTH	○ SPEED
	8	BPM STEP PHASER	FREQUENCY(MANUAL)	RESONANCE	○ SPEED
	9	BPM STEP FLANGER	STEP SPEED	RESONANCE	○ SPEED
DELEY	0	TAPE ECHO	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	1	DELAY	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	2	DELAY	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	3	DELAY (POST FADER TYPE) ★	DELAY TIME	DELAY LEV	
	4	MULTI TAP DELAY	TONE	FEEDBACK	
	5	LONG DELAY	FEEDBACK	FX LEVEL	○ DELAY TIME
	6	PING PONG DELAY	DELAY TIME	FEEDBACK	
	7	TALK MOD+DELAY	TALKING	DELAY LEVEL	
	8	FILTER +DELAY	FILTER FREQ	RESONANCE	
	9	DUB+DELAY	DELAY TIME	TONE	
REVERB	0	HALL REVERB	TONE	REVERB LEVEL	
	1	GATE REVERB1	TONE	REVERB LEVEL	
	2	PLATE REVERB	REV TIME	REVERB LEVEL	
	3	GATE REVERB2	FREQUENCY	REVERB LEVEL	
	4	REVERB+DELAY	DELAY FEEDBACK	REVERB LEVEL	
	5	REVERB+DELAY	DELAY TIME	REVERB LEVEL	
	6	TALK MOD+REVERB	TALKING	RESONANCE	
	7	FILTER+REVERB	FILTER FREQ	REVERB LEVEL	
	8	3D PAN	L<->R PAN	REVERB LEVEL	
	9	ROOM REVERB	TONE	REVERB LEVEL	
SFX	0	STEP MODULATION	MOD DEPTH	FX LEVEL	
	1	RING MOD+FILTER	RING FREQ	FILTER FREQ	
	2	SIN WAVEFORM OSCLATOR	PITCH	OSC LEVEL	
	3	BPM DELAY + ISOLATOR	ISOLATOR LOW-MID-HI	DRY/WET BALANCE	○ DELAY TIME
	4	RING +DELAY	TIME	RING+DELAY BALANCE	
	5	TREMOLO+DELAY	TIME + LFO SPEED	DLY TREM X-FADE	
	6	SPECIAL ECHO	TIME	FX LEVEL	
	7	VOICE OSCLATOR	PITCH	CHARACTER	
	8	SQUARE WAVEFORM OSCLATOR	PITCH	OSC LEVEL	
	9	AQUA	SPEED	FX LEVEL	
X-FADE	0	REVERB X-FADE1★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	REV LEVEL	
	1	REVERB X-FADE2★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 CH1 REV LEVEL Y:1-5 CH2 REV LEVEL	
	2	ISOLATOR X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 HI CUT (CH1), LOWCUT(CH2) Y:1-5 LOW CUT (CH1), HI CUT(CH2)	
	3	FILTER X-FADE2★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	FILTER FREQ	
	4	RESONANCE FILTER X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 LPF FREQ (CH1), LOWCUT(CH2) Y:1-5 LOW CUT (CH1), LPF FREQ(CH2)	
	5	BPM DELAY X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 CH1 DLY LEVEL Y:1-5 CH2 DLY LEVEL	○ DELAY TIME
	6	PHASER X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	PHASING LEVEL	
	7	TAPE ECHO X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	DRY/WET BALANCE	
	8	FLANGER+REV X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	FLANGER+REV LEVEL	
	9	STEP MOD X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	STEP MOD LEVEL	
SAMPLE/PLAY	0	LOOP1(AUTO REC START)	LOOP END TIME CONTROL	PLAYBACK LEVEL	
	1	FORWARD & REVERSE	FORWARD & REVERSE	PLAYBACK LEVEL	
	2	FORWARD & REVERSE(Hi SPEED)	FORWARD & REVERSE	PLAYBACK LEVEL	
	3	SCRATCHING	SCRATCH	Y:5-9:GATE ON Y1-5:GATE OFF	
	4	SCRATCHING WITH FILTER	SCRATCH	FILTER FREQ	
	5	TIME STRETCH	SLOW <-> FAST TEMPO	PLAYBACK LEVEL	
	6	SCRATCHING WITH BPM DELAY ★	SCRATCH	DELAY LEVEL	○ DELAY TIME
	7	LOOP2	LOOP START TIME CONTROL	PLAYBACK LEVEL	
	8	FORWARD & REVERSE with DELAY	FORWARD & REVERSE	DELAY LEVEL	
	9	FORWARD&REVERSE with SFX	FORWARD & REVERSE	SFX CONTROL	

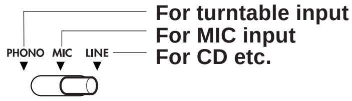
About programs marked by ★
Regardless of the FX INSERT location, the sample will be recorded from MASTER, and when monitoring CH1, CH2 or CH1&2 from the PHONES jack, the sound will be monitored without delay reverb applied.
○ About AUTO REC START
When SAMPLE/PLAY number 0 is selected, recording will use AUTO REC START. After the REC key is pressed, recording will begin automatically when a signal is input.
For the X-FADE effect group and for DELAY-3, the effect will not be applied to the sample playback sound when the FX INSERT switch is set to MASTER.

↷ Crossfade by moving across the touch panel from the center left edge toward the center right edge in a “hill” shape.
↶ Crossfade by moving across the touch panel from the center right edge toward the center left edge in a “hill” shape.
∪ Crossfade by moving across the touch panel from the center right edge toward the center left edge in a “U” shape.

Operation

Basic operation

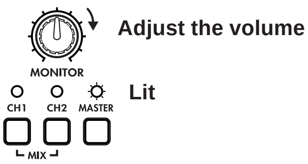
1) As described in "Connections and controls of the KM-2" (p.2), connect your turntable(s) or CD player(s) to CH1 and CH2. Set the input select switches (1, 2) to the appropriate position for the devices that are connected to channels 1 and 2.



2) If you are using headphones for listening, connect your headphones to the front panel **PHONES** jack (F5).
In this explanation we will assume that you are monitoring through headphones.

3) Turn on the **POWER** switch (R9). It will take up to 10 seconds for the KM-2 system to begin operating and be ready to use. The system has finished starting up when the BPM display stops rotating.

4) Make sure that the monitor select switches (11) are set to **MASTER**, and use the **MONITOR** knob (10) to adjust the volume of the headphones.

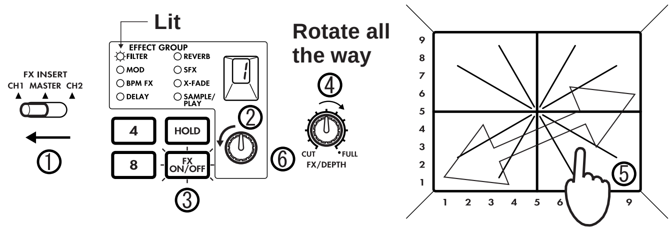


5) Here's how to monitor the sound of CH1 in the headphones. Set the CH1 fader (7) to approximately 50~70%. If the **PEAK** LED lights, the input is too loud. Rotate the **TRIM** knob (3) toward the left until the LED no longer lights. At this time, set **X-FADE** (29) to the CH1 (left) position.

6) Use the touch panel (30) to control the effect.
The effect section of the KM-2 lets you control the sound by moving across the X-axis (horizontal) and Y-axis (vertical) of the touch panel. For details on which effect is in what number, and the parameters that are controlled by the X-axis and Y-axis, refer to p.4 "Effect program list."

Here's how to apply an effect to the CH1 signal.

1 Set **FX INSERT** (12) to CH1.
2 For this example, rotate the effect program knob (20) to select program number 1 of the FILTER group.
3 Make sure that the **FX ON/OFF** switch (25) is lit.
4 Rotate the **FX DEPTH** knob (9) all the way to the right.
5 Touch the touch panel (30), and the effect will be applied.
6 Rotate the effect program knob (20) to change the program.



About the BPM function

What is BPM?

BPM stands for Beats Per Minute, and indicates the tempo of the song in terms of the number of beats (quarter notes) that occur in one minute.
If BPM=120, there will be 120 beats in one minute of the song, meaning that each beat is 0.5 seconds long. Higher BPM values mean that the tempo is faster.

Detecting the BPM

There are two ways to set the BPM: auto BPM detection, or BPM tap input.

Auto BPM

1) Use the **FX INSERT** switch (12) to select the channel (CH1 or CH2) into which you are inputting the song whose BPM you wish to detect.

2) Simultaneously press the **ADJUST** △ and ▽ keys (18). This will cause the BPM to be detected automatically and displayed in the BPM indicator (17).

3) Press △ or ▽ to end detection and finalize the BPM.

☆ If you operate the **FX INSERT** switch (12) or press △ and ▽ simultaneously while auto BPM detection is occuring, auto BPM detection will be cancelled.

☆ Auto BPM detection will not function if the **FX INSERT** (12) is set to **MASTER**.

☆ It may not be possible to correctly detect the BPM of songs with complex drum phrases. In such cases, use TAP to input the BPM.
☆ The AUTO BPM detection range is 80–160.

Using TAP to input the BPM

Press the **TAP** key (19) twice or more in time with the beat of the song. When you do so, that tempo will be displayed in the BPM indicator (17).
☆ BPM input via TAP can be performed even if the **FX INSERT** switch (12) is set to **MASTER**.

Fine adjustment of BPM

After the BPM has been detected or set, you can use the **ADJUST** △ ▽ switches (18) to make fine adjustments to the BPM setting.

☆ When you switch the setting of the **FX INSERT** switch (12), the previous BPM detection value for that channel will be displayed.
☆ When performing BPM detection for the first time, the default value will be BPM=120.

BPM effects

If an effect program of the BPM FX group is selected, you can apply an effect that is synchronized to the BPM.
For example with the BPM FX-1 program BPM DELAY2, touching the touch panel (30) in the 3–5 area of the horizontal axis will cause the delay length to be half of the BPM. For details on other BPM effects, refer to p.4 "Effect program list."
☆ If you use the **TAP** key (19) to input the BPM, the BPM value will be applied to the effect immediately.
☆ If you use auto BPM, the BPM value will be applied to the effect when you press **ADJUST** (18) △ or ▽.

About the SAMPLE/PLAY effects

The sampling function of the KM-2 lets you store four different six-second samples.

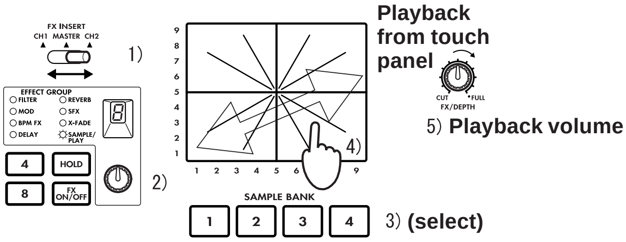
Recording and playback when a SAMPLE/PLAY effect program is selected

You can record or play back samples when a SAMPLE/PLAY effect program is selected. Playback speed and reverse-playback etc. can be controlled from the touch panel.

☆ Playback control will differ depending on the effect program. Refer to p.4 "Effect program list."

Playback procedure

1) Use the **FX INSERT** switch (12) to select the channel into which the playback sound will be mixed.
2) Select a program of the SAMPLE/PLAY group.
3) Use the **SAMPLE BANK** keys 1–4 (26) to select the sample that you wish to play back. (At this time the sample will not play yet.)
4) When you press the touch panel (30), playback will occur according to the location you touched.
5) You can use the **FX DEPTH** knob (9) to adjust the volume of the playback. When the knob is in the center position, the sample playback sound will be added to the channel input sound in a 1:1 ratio. When the knob is at the maximum position, only the sample will be heard during playback, and the channel input sound will not be heard.

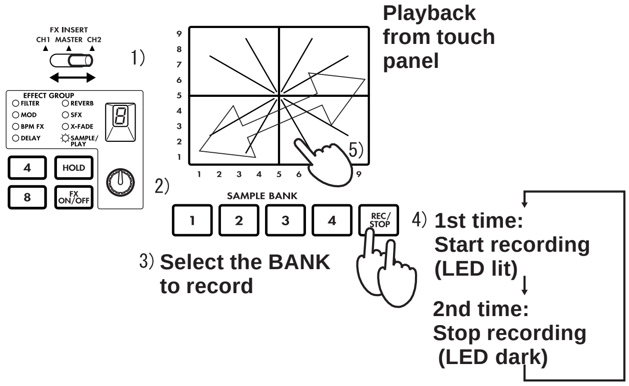


Recording procedure

1) Use the **FX INSERT** switch (12) to select whether to record the sound of CH1, CH2, or MASTER.
2) Use the effect program knob (20) to select a SAMPLE/PLAY program.
   For this example, select SAMPLE/PLAY-1.
3) Use the **SAMPLE BANK** keys 1–4 (26) to select the sample bank 1–4 into which you will record.
4) Press the **REC/STOP** key (27) to start recording. Recording will end when you press the **REC/STOP** key once again (or when the maximum recording time has elapsed).

☆ During recording, the **REC/STOP** key (27) LED will light.

5) Press the touch panel (30), and the recorded phrase will play. The way in which the phrase plays will differ depending on the program. Refer to p.4 "Effect program list."



Recording and playback when a non-SAMPLE/PLAY effect program is selected

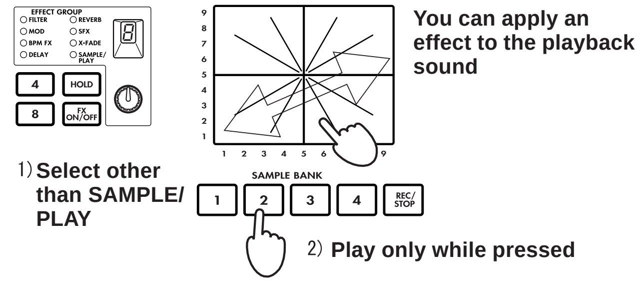
You can record and play back phrases (basic playback) even when a non-SAMPLE/PLAY effect program is selected. Playback and recording is not possible when FX is off.

Playback procedure

1) Use the effect program knob (20) to select an effect program from other than the SAMPLE/PLAY group.
2) When you press a **SAMPLE BANK** key 1–4 (26), the corresponding sample will play back as long as you continue holding that key. However, the sample will play at normal speed, and will loop (play repeatedly) at the volume at which it was recorded.

☆ By operating the touch panel (30) while you play the sample, you can apply an effect to the sample playback.

☆ The playback sound will be mixed into the channel that is selected by the **FX INSERT** switch (12).



☆ If you press the HOLD switch (24) during playback, the playback will be held.
When you press a **SAMPLE BANK** key 1–4 (26) once again, hold will be defeated.

Recording procedure

1) Use the **FX INSERT** switch (12) to select whether to record the sound of CH1, CH2, or MASTER.
2) Use the effect program knob (20) to select a non-SAMPLE/PLAY program.
3) Press the **REC/STOP** key (27) to enter record-ready mode. (You can cancel this state by pressing the FX ON/OFF switch (25).)

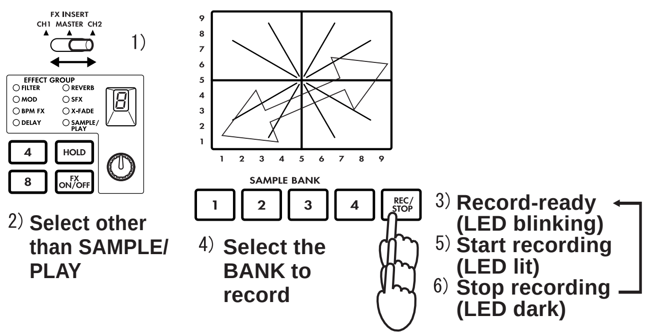
☆ The **REC/STOP** key (27) LED will blink to indicate that you are in record-ready mode.

4) Use the **SAMPLE BANK** keys 1–4 (26) to select the sample bank 1–4 into which the sample will be stored. (The sample sound will not be heard at this time.)
5) Press the **REC/STOP** key (27) once again to begin recording.
6) Recording will stop when you press the **REC/STOP** key (27) once again (or when the maximum recording time has elapsed).

☆ During recording, the **REC/STOP** key (27) LED will light.

☆ If you wish to re-record, repeat the procedure from step 3.

☆ If you record using a non-SAMPLE/PLAY program, the effect sound as controlled by the touch panel will also be recorded.



Saving a sample - "WRITE"

Phrases that you record using the **REC/STOP** key are only written temporarily into the internal memory of the KM-2, and will be lost when the power is turned off. If you wish to keep them, you must perform the WRITE operation. Conversely, phrases you have already saved using WRITE will not be erased by additional recording as long as you do not perform the WRITE operation again.

1) Press and hold the **WRITE** key (28) for two seconds. The WRITE LED will begin blinking, and the KM-2 will be in write-ready mode.
2) Press the **SAMPLE BANK** key(s) 1–4 (26) that you wish to save. (The SAMPLE BANK you pressed will blink.) You may select two or more banks to write.

☆ If you press the **TAP** key (19) or the **FX ON/OFF** switch (25) at this point, the WRITE operation will be cancelled.

3) Press the **WRITE** key (28) once again, and writing will begin. Writing will require a maximum of 20 seconds per bank. While writing is being performed, the level meter will indicate the progress. When writing is completed, the **WRITE** key (28) LED will go dark.

☆ Never turn off the power during the writing process. Doing so will cause the data to be lost.

About the program map keys

Your favorite effect programs can be assigned to the program MAP 1–8 keys for quick access. The program map keys store not only the effect program number, but also the HOLD ON/OFF status, the HOLD position, and other data listed below.

Data stored in a program MAP

- Effect program group number
- HOLD ON/OFF status and location (coordinates)
- For the BPM FX group, the BPM value that was displayed when you stored the MAP
- For the SAMPLE/PLAY group, the SAMPLE BANK number used (the SAMPLE BANK 1–4 that was selected when you stored the memory will be remembered)

Storing to a MAP memory

1) Press the MAP number 1–8 (23) in which you wish to store.
2) Use the effect program knob (20) to select the effect program that you wish to store.
   If you wish to store with HOLD ON, select the HOLD ON (LED lit) state, and touch the touch panel (30) at the desired coordinates.
3) Press and hold the currently-lit program map key (23) for two seconds. When the MAP LED has blinked three times, the data has been stored.

- At this time, the value in the effect number display will also blink.

Calibrating the crossfader

On the KM-2 you can adjust the point at which CH 1 and CH 2 of the crossfader begin to change.
(With the factory settings, the change will begin with minimal movement.)

1) Turn the power off.

2) While holding down the **WRITE** key (28) and the **REC/STOP** key (27), turn the power on.
   When you do so, the BPM display will show “CAL,” indicating that you are in Calibration mode.

3) Now if you move the crossfader (29), the LEDs of **SAMPLE BANK** keys 1–4 (26) will light accordingly.
   The point at which the light changes from 1 → 2 is the point at which the crossfader currently starts changing from CH 1 to CH 2.
   The point at which the light changes from 4 → 3 is the point at which the crossfader currently starts changing from CH 2 to CH 1.

4) First, move the crossfader to the location at which you want begin changing from CH 1 → CH 2.

5) When you press the **REC/STOP** key (27), the switching point will be updated.

6) Repeat steps 4 and 5 to set the CH 2 → CH 1 point.

7) When you press the **WRITE** key (28), the data for the specified points will be stored in internal memory, and you will return to normal operating mode.

☆ The switching points cannot be set to a location where BANK LED 2 and 3 are lit simultaneously.
☆ The minimum switching point is approximately 3.0 mm from the left or the right. It is not possible to set the switching point closer to the left or right edge.
(If you perform step 5 with the crossfader moved all the way to left or right, the switching point will automatically be set to the minimum location.)
☆ The calibration data is preserved even when the power is turned off.

Specifications

Input section

BPM	: 40~999 (TAP) 80~160 (AUTO)
PHONE INPUT	: input impedance 40 k-ohms, reference level -40 dBu
LINE INPUT	: input impedance 10 k-ohms, reference level -10 dBu
MIC INPUT	: input impedance 9 k-ohms, reference level -40 dBu
MASTER OUTPUT	: output impedance 600 ohms, reference level 0 dBu
MONITOR OUTPUT	: output impedance 33 ohms

Effect section

Sampling frequency	: 44.1 kHz
AD/DA	: 20 bit
Maximum recording time	: 23.7 seconds
Effect programs	: 80
Program maps	: 8
Power consumption	: 12.3 W (TYP)
Dimensions	: W × D × H = 218 mm × 206 mm × 90 mm (including protrusions)
Weight	: 1.8 kg
Included items	: Power supply adaptor : Touch panel protection sheet
Options	: Cross fader unit

Table des matières

Précautions à prendre 1
Connecteurs et commandes du KM-2 2
Liste des programmes d'effets 4
Fonctionnement 5
Calibrage du cross fader 7
Spécifications techniques 8

Précautions à prendre

Emplacement
L'utilisation de l'appareil dans les endroits suivants risquerait d'être la cause d'un mauvais fonctionnement:
- Sous les rayons directs du soleil
- Dans des endroits de températures extrêmes ou d'une humidit é excessive.
- Dans des endroits excessivement sales ou poussiéreux.
- Dans des lieux sujets à des vibrations excessives.

Alimentation
Veuillez raccorder l'adaptateur secteur fourni à une prise de courant fournissant la tension adéquate. Ne jamais le raccorder à une prise d'un autre voltage que celui prévu pour l'appareil.

Interférences avec d'autres appareils électriques
Cet instrument contient un micro-ordinateur. Les postes de radio et de télévision situés à proximité peuvent par conséquent souffrir d'interférences à la réception. Veuillez dès lors faire fonctionner cet appareil à une distance raisonnable de postes de radio et de télévision.

Manipulations
Pour éviter tout dommage, ne jamais exercer une force excessive sur les interrupteurs ou les commandes.

Entretien
Essuyer l'extérieur avec un chiffon propre et sec. Ne jamais utiliser de détergents liquides comme du benzène ou du thinner ni des composants de nettoyage ou des cires inflammables.

Conserver le manuel
Après avoir lu attentivement le présent manuel, veuillez le conserver pour pouvoir le consulter ultérieurement.

Tenir tout corps étranger à l'écart de l'instrument:
- Ne jamais poser de récipient contenant du liquide à proximité de l'instrument. La pénétration de liquide dans l'instrument risquerait de provoquer une panne, un incendie ou un court-circuit.
- Veiller à ce qu'aucun objet métallique ne tombe dans l'instrument. Si un corps étranger a pénétré dans l'équipement, débrancher l'adaptateur de la prise secteur puis contacter le représentant Korg le plus proche ou le magasin oú l'équipement a été acheté.

*** Marque CE de conformité aux normes de sécurité européennes**

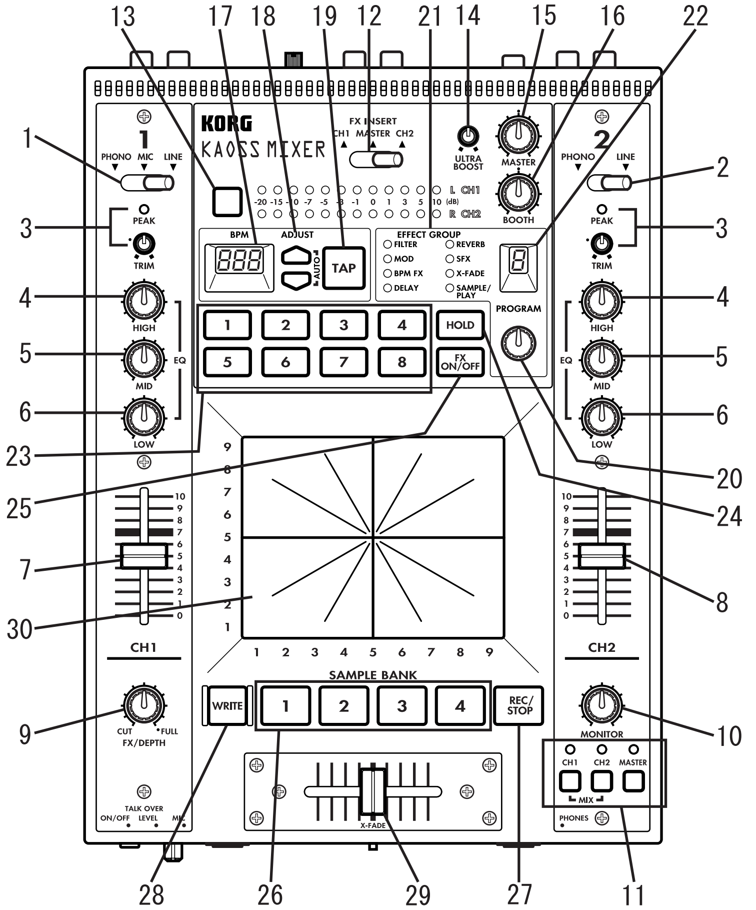
La marque CE attachée à nos produits alimentés par secteur indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE) ainsi qu' à la directive relative à la marque CE (93/68/CEE).Cette marque est valable jusqu'au 31 décembre 1996.
La marque CE attachée après le 1 janvier 1997 indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE), à la directive relative à la marque CE (93/68/CEE) ainsi qu'à la directive relative au courant de guitare tension (73/23/CEE).
Enfin, la marque CE attachée à nos produits alimentés par batterie indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE) ainsi qu' à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC).

ATTENTION

Les produits KORG sont fabriqués suivant les normes et les tentions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pout but la protection et la sécurité de l'utilisateur.

Connecteurs et commandes du KM-2

Panneau supérieur



1. Sélecteur d'entrée du canal 1
   Sélectionne la source d'entrée pour le canal 1.
   Remarque: Pour sélectionner le micro comme source d'entrée, régler le commutateur **TALK OVER ON/OFF** (F1) de la face avant sur la position OFF.
   LINE: Lecteur CD, etc. MIC: Micro
   PHONE: Tourne-disque
   TALK OVER ▯:ON ▭:OFF

2. Sélecteur d'entrée du canal 2
   Sélectionne la source d'entrée pour le canal 2.

3. **PEAK** (indicateur de pointe), **TRIM** (bouton de sensibilité)
   Réglez le bouton de sensibilité de sorte que l'indicateur de pointe ne s'allume pas, même à des volumes élevés.

4. **HIGH EQ** (égaliseur hautes fréquences)
   Règle l'importance de la stimulation/coupure pour l'égaliseur des hautes fréquences.

5. **MID EQ** (égaliseur moyennes fréquences)
   Règle l'importance de la stimulation/coupure pour l'égaliseur des moyennes fréquences.

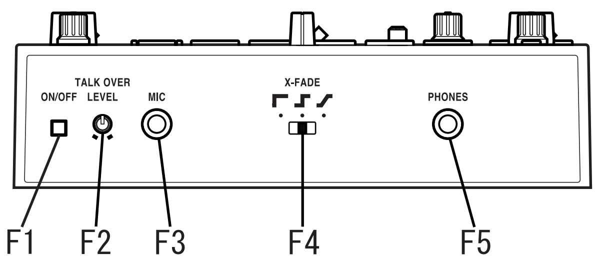
6. **LOW EQ** (égaliseur basses fréquences)
   Règle l'importance de la stimulation/coupure pour l'égaliseur des basses fréquences.

7. Atténuateur (fader) du canal 1
   Règle le volume du canal 1.

8. Atténuateur (fader) du canal 2
   Règle le volume du canal 2.

9. Bouton **FX DEPTH** (intensité de l'effet)
   Sur la position de coupure **CUT**, aucun effet n'est appliqué au son. Sur la position **FULL**, l'effet maximum est appliqué. Normalement, ce bouton se met sur la position **FULL**.

Face avant



F1. Commutateur **TALK OVER ON/OFF**
   Lorsque ce commutateur est sur ON (enfoncé), les parties audio de l'entrée du micro sont mélangées à la sortie principale.
   ☆ Si vous utilisez le micro comme entrée pour le canal 1, réglez le commutateur TALK OVER sur OFF.

F2. Bouton **MIC LEVEL**
   Règle le volume du micro.

F3. Prise d'entrée **MIC**
   Sert à brancher un micro.
   Remarque: L'entrée micro est une entrée non équilibrée.

F4. **X-FADE** (commutateur de courbe du cross fade)
   Sélectionne la courbe du cross fade.

F5. Prise **PHONES** (casque d'écoute)
   Sert à brancher un casque d'écoute.

10. Bouton **MONITOR**
Règle le niveau de sortie de la prise **PHONES** (F5) de la face avant.

11. Sélecteur de surveillance
CH1: Surveille le son du canal 1.
CH2: Surveille le son du canal 2.
MASTER: Surveille le son envoyé à la sortie principale.
MIX (appuyez simultanément sur **CH1** et **CH2**): Surveille le son du canal 1 sur le canal L (gauche) du casque d'écoute et le son du canal 2 sur le canal R (droit).

12. Interrupteur **FX INSERT** (insertion d'effet)
CH1: Insère l'effet à un emplacement pré-atténuateur du canal 1.
CH2: Insère l'effet à un emplacement pré-atténuateur du canal 2.
MASTER: Insère l'effet à l'emplacement principal (après le cross fader).
☆ Dans certains programmes d'effets spéciaux, l'effet est inséré à un emplacement différent. (Voir p.4 "Liste des programmes d'effets.")

13. Sélecteur de mode pour le compteur de niveau
Sélectionne le mode d'affichage du compteur de niveau. A chaque pression du sélecteur, les deux modes d'affichage suivants sont sélectionnés alternativement.
CH1/CH2: Les compteurs affichent respectivement les niveaux d'entrée des canaux 1 et 2 (pré-atténuateur).
L/R: Les compteurs affichent les niveaux des canaux L et R de la sortie principale.
Utiliser CH.1/CH.2 à un maximum de 0 dB ~ 1 dB

14. Bouton **ULTRA BOOST**
Règle l'intensité du nouvel effet Ultra Boost. Tournez ce bouton vers le droite pour stimuler chaque fois davantage la plage des basses fréquences et accentuer simultanément les seuils des sons de grosse caisse et de basses.

15. Volume **MASTER**
Règle le volume diffusé par les prises **MASTER OUTPUT** (R6).

16. Volume **BOOTH**
Règle le volume diffusé par les prises **BOOTH OUTPUT** (R7).

17. Affichage **BPM**
Affiche le tempo du morceau, notamment les BPM.

18. Touches **ADJUST** (réglage des BPM)
Ces touches permettent d'effectuer des réglages précis aux BPM définis par la touche **TAP** (19) ou par la détection automatique des BPM.
△ augmente la valeur des BPM (accélère le tempo)
▽ diminue la valeur des BPM (ralentit le tempo)

19. Touche **TAP**
Lorsque vous frappez cette touche deux fois ou plus au rythme du tempo du morceau, l'appareil détecte le tempo et celui-ci apparaît sur l'affichage **BPM** (17).
☆ La plage de détection des BPM s'étend de 40 à 999.
☆ Pour plus de détails concernant la fonction BPM, se reporter à la p.5 "A propos de la fonction BPM."

20. Bouton des programmes d'effets
Tournez ce bouton pour sélectionner un programme d'effets. Les programmes d'effets sont répartis en huit groupes comme FILTER ou MOD
(modulation) et chaque groupe comprend dix programmes, ce qui donne un total de 80 programmes de présélections.

21. Affichage du groupe d'effets
Indique le nom du groupe de programmes d'effets sélectionné.

22. Affichage du numéro d'effet
Montre le numéro du programme d'effets sélectionné.
☆ Pour plus de détails sur les effets de chaque programme, voir p.4 "Liste des programmes d'effets."

23. Touches de cartes de programmes 1 à 8
Parmi les 80 programmes d'effets disponibles, huit de vos programmes favoris peuvent être affectés aux touches de cartes de programmes pour leur sélection immédiate.

24. Interrupteur **HOLD**
Lorsque cet interrupteur est allumé, le panneau sensible au toucher (30) se trouve dans la condition de maintien. Dans ce cas, l'état de l'effet est conservé même si vous retirez votre doigt du panneau sensible au toucher.

25. Interrupteur **FX ON/OFF** (effet activé/désactivé)
Chaque fois que vous appuyez sur cet interrupteur sa condition alterne entre allumé (effet activé) et éteint (effet désactivé).

26. Touches **SAMPLE BANK** 1–4
Servent à mémoriser les phrases échantillonnées. Si un programme d'effets autre que SAMPLE/PLAY est sélectionné, la phrase mémorisée se reproduit aussi longtemps que vous maintenez la touche 1–4 correspondante enfoncée.
☆ Le son de reproduction sera diffusé par le canal sélectionné à l'aide de l'interrupteur **FX INSERT** (12).
☆ Vous pouvez également utiliser le panneau sensible au toucher pour ajouter un effet à la reproduction.

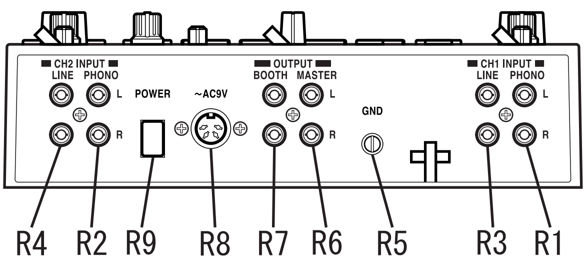
27. Touche **REC/STOP** (enregistrement)
Lors de la sélection d'un programme d'effets SAMPLE/PLAY, l'enregistrement démarre dès que vous appuyez sur cette touche et il se termine lorsque vous réappuyez sur la touche.
Pour plus de détails, voir p.6, "A propos des effets SAMPLE/PLAY."

28. Touche **WRITE**
Les nouvelles phrases échantillonnées sont perdues à la mise hors tension. Pour éviter cela, vous devez les mémoriser. Pour plus de détails sur la procédure de sauvegarde (d'écriture) voir p.7 "Sauvegarde des échantillons."

29. **X-FADE** (crossfader)
Cette fonction permet de définir le taux de mélange du canal 1 et du canal 2.

30. Panneau sensible au toucher
Sert à modifier le son de l'effet.

Panneau arrière



R1. **CH1 PHONO** (prises d'entrée pour tourne-disque du canal 1)
R2. **CH2 PHONO** (prises d'entrée pour tourne-disque du canal 2)
Permettent de raccorder un tourne-disque.

R3. **CH1 LINE IN** (prises d'entrée de ligne du canal 1)
R4. **CH2 LINE IN** (prises d'entrée de ligne du canal 2)
Permettent de raccorder des lecteurs CD, etc.

R5. Connecteur **GND** (terre)
Raccorder cette borne à la borne GND (terre) de votre ou de vos tourne-disques.

R6. Prises **MASTER OUTPUT**
Ces prises diffusent le volume défini par la commande de volume **MASTER** (15).

R7. Prises **BOOTH OUTPUT**
Ces prises diffusent le volume défini par la commande de volume **BOOTH** (16).

R8. Connecteur **~AC9V** (alimentation)
Raccorder ce connecteur à l'adaptateur secteur fourni.

R9. Interrupteur **POWER**
☆ Attendre jusqu'à 10 secondes après la mise sous tension pour que le KM-2 se mette à fonctionner et soit prêt à être utilisé.

Liste des programmes d'effets

KM-2 EFFECT PROGRAM LIST

EFFECT GROUP	PROG	TITLE	X ⇔	Y ⇕	BPM
FILTER	0	RESONANCE FILTER	FREQUENCY	RESONANCE	
	1	ISOLATOR LPF/HPF TYPE	HI CUT <-> LOW CUT	NO ASSIGN	
	2	WAH FILTER	SPEED	DEPTH	
	3	DIST+VOICE FILTER	TALKING	DISTORTION	
	4	DIST+FILTER	FREQUENCY	DISTORTION	
	5	MANUAL PHASER	FREQUENCY	RESONANCE	
	6	PAN BY HPF X-FADE	PAN	FREQUENCY	
	7	DIST+ISOLATOR	LOW-MID-HI	DISTORTION	
	8	MID FREQ ISOLATOR	MID BOOST<->CUT	NO ASSIGN	
	9	3BAND ISOLATOR	HI CUT <-> LOW CUT	MID LEVEL	
MODULATION	0	VIBRATE	SPEED	DEPTH	
	1	PHASER	SPEED	FREQUENCY	
	2	AUTO PAN	LFO SPEED	DEPTH	
	3	FLANGER+FILTER	FLANGER SPEED	FILTER FREQ	
	4	DIST+PHASER	FREQUENCY	FX LEVEL	
	5	MANUAL FLANGER1	DELAY TIME	RESONANCE	
	6	MANUAL FLANGER2	DELAY TIME	RESONANCE	
	7	PITCH SHIFT	Lch PITCH	Rch Pitch	
	8	TREMOLO	SPEED	DUTY	
	9	STEP PHASER	MOD STEP	RESONANCE	
BPM FX	0	BPM DELAY1	X1-3 1/4BEAT ¦ X3-5 1/2 BEAT ¦ X5-7 1/3 BEAT ¦ X7-9 3/4 BEAT	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	1	BPM DELAY2(TAPE ECHO TYPE)	X1-3 1/4BEAT ¦ X3-5 1/2 BEAT ¦ X5-7 1/3 BEAT ¦ X7-9 3/4 BEAT	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	2	BPM MULTI TAP DELAY1	NO ASSIGN	LEVEL	○ DELAY TIME
	3	BPM MULTI TAP DELAY2	NO ASSIGN	LEVEL	○ DELAY TIME
	4	BPM MULTI TAP DELAY3	NO ASSIGN	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	5	BPM PHASER	X1-3 x2BEAT ¦ X3-5 x1 BEAT ¦ X5-7 1/2 BEAT ¦ X7-9 1/4 BEAT	RESONANCE	○ SPEED
	6	BPM FLANGER	X1-3 x2BEAT ¦ X3-5 x1 BEAT ¦ X5-7 1/2 BEAT ¦ X7-9 1/4 BEAT	RESONANCE	○ SPEED
	7	BPM TREMOLO	X1-3 x1BEAT ¦ X3-5 1/2 BEAT ¦ X5-7 1/4 BEAT ¦ X7-9 1/8 BEAT	DEPTH	○ SPEED
	8	BPM STEP PHASER	FREQUENCY(MANUAL)	RESONANCE	○ SPEED
	9	BPM STEP FLANGER	STEP SPEED	RESONANCE	○ SPEED
DELEY	0	TAPE ECHO	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	1	DELAY	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	2	DELAY	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	3	DELAY (POST FADER TYPE) ★	DELAY TIME	DELAY LEV	
	4	MULTI TAP DELAY	TONE	FEEDBACK	
	5	LONG DELAY	FEEDBACK	FX LEVEL	○ DELAY TIME
	6	PING PONG DELAY	DELAY TIME	FEEDBACK	
	7	TALK MOD+DELAY	TALKING	DELAY LEVEL	
	8	FILTER +DELAY	FILTER FREQ	RESONANCE	
	9	DUB+DELAY	DELAY TIME	TONE	
REVERB	0	HALL REVERB	TONE	REVERB LEVEL	
	1	GATE REVERB1	TONE	REVERB LEVEL	
	2	PLATE REVERB	REV TIME	REVERB LEVEL	
	3	GATE REVERB2	FREQUENCY	REVERB LEVEL	
	4	REVERB+DELAY	DELAY FEEDBACK	REVERB LEVEL	
	5	REVERB+DELAY	DELAY TIME	REVERB LEVEL	
	6	TALK MOD+REVERB	TALKING	RESONANCE	
	7	FILTER+REVERB	FILTER FREQ	REVERB LEVEL	
	8	3D PAN	L<->R PAN	REVERB LEVEL	
	9	ROOM REVERB	TONE	REVERB LEVEL	
SFX	0	STEP MODULATION	MOD DEPTH	FX LEVEL	
	1	RING MOD+FILTER	RING FREQ	FILTER FREQ	
	2	SIN WAVEFORM OSCLATOR	PITCH	OSC LEVEL	
	3	BPM DELAY + ISOLATOR	ISOLATOR LOW-MID-HI	DRY/WET BALANCE	○ DELAY TIME
	4	RING +DELAY	TIME	RING+DELAY BALANCE	
	5	TREMOLO+DELAY	TIME + LFO SPEED	DLY TREM X-FADE	
	6	SPECIAL ECHO	TIME	FX LEVEL	
	7	VOICE OSCLATOR	PITCH	CHARACTER	
	8	SQUARE WAVEFORM OSCLATOR	PITCH	OSC LEVEL	
	9	AQUA	SPEED	FX LEVEL	
X-FADE	0	REVERB X-FADE1★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	REV LEVEL	
	1	REVERB X-FADE2★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 CH1 REV LEVEL Y:1-5 CH2 REV LEVEL	
	2	ISOLATOR X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 HI CUT (CH1), LOWCUT(CH2) Y:1-5 LOW CUT (CH1), HI CUT(CH2)	
	3	FILTER X-FADE2★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	FILTER FREQ	
	4	RESONANCE FILTER X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 LPF FREQ (CH1), LOWCUT(CH2) Y:1-5 LOW CUT (CH1), LPF FREQ(CH2)	
	5	BPM DELAY X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 CH1 DLY LEVEL Y:1-5 CH2 DLY LEVEL	○ DELAY TIME
	6	PHASER X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	PHASING LEVEL	
	7	TAPE ECHO X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	DRY/WET BALANCE	
	8	FLANGER+REV X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	FLANGER+REV LEVEL	
	9	STEP MOD X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	STEP MOD LEVEL	
SAMPLE/PLAY	0	LOOP1(AUTO REC START)	LOOP END TIME CONTROL	PLAYBACK LEVEL	
	1	FORWARD & REVERSE	FORWARD & REVERSE	PLAYBACK LEVEL	
	2	FORWARD & REVERSE(Hi SPEED)	FORWARD & REVERSE	PLAYBACK LEVEL	
	3	SCRATCHING	SCRATCH	Y:5-9:GATE ON Y1-5:GATE OFF	
	4	SCRATCHING WITH FILTER	SCRATCH	FILTER FREQ	
	5	TIME STRETCH	SLOW <-> FAST TEMPO	PLAYBACK LEVEL	
	6	SCRATCHING WITH BPM DELAY ★	SCRATCH	DELAY LEVEL	○ DELAY TIME
	7	LOOP2	LOOP START TIME CONTROL	PLAYBACK LEVEL	
	8	FORWARD & REVERSE with DELAY	FORWARD & REVERSE	DELAY LEVEL	
	9	FORWARD&REVERSE with SFX	FORWARD & REVERSE	SFX CONTROL	

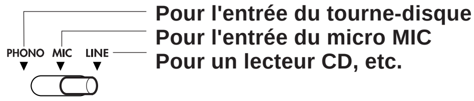
A propos des programmes marqués d'un ★
Quel que soit l'emplacement d'insertion de l'effet FX INSERT, l'échantillon est enregistré à partir du MASTER et, lors de la surveillance de CH1, CH2 ou CH1&2 à partir de la prise du casque d'écoute PHONES, le son est contrôlé sans application de réverbération de retard (DELAY REVERB).
○ A propos de la fonction de démarrage automatique de l'enregistrement AUTO REC START
Lorsque le numéro 0 est sélectionné pour SAMPLE/PLAY, l'enregistrement fait appel à la fonction AUTO REC START. Ainsi, lorsque vous appuyez sur la touche d'enregistrement REC, l'enregistrement commence automatiquement dès l'entrée d'un signal.
Dans le groupe d'effets X-FADE et dans DELAY-3, l'effet ne s'appliquera pas au son de la reproduction de l'échantillon si le commutateur FX INSERT est en position MASTER.

↷ Cross fade en forme de "montagne lorsqu'on se déplace sur le panneau sensible au toucher du centre du bord gauche au centre du bord droit".
↶ Cross fade en forme de "montagne lorsqu'on se déplace sur le panneau sensible au toucher du centre du bord droit au centre du bord gauche".
∪ Cross fade en forme de "U" lorsqu'on se déplace sur le panneau sensible au toucher du centre bord du droit au centre du bord gauche.

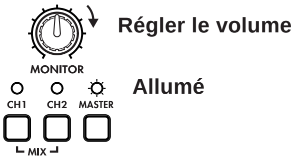
Fonctionnement

Fonctionnement de base

1) Comme expliqué dans "Connecteurs et commandes du KM-2" (p.19), raccordez votre ou vos tourne-disques ou lecteur(s) CD aux bornes CH1 et CH2. Réglez les sélecteurs d'entrée (1, 2) sur la position appropriée pour les appareils raccordés aux canaux 1 et 2.



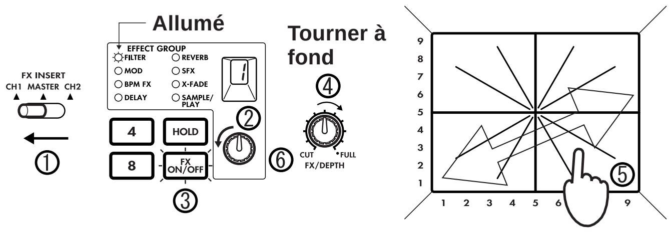
2) Si vous utilisez un casque d'écoute, raccordez-le à la prise **PHONES** (F5) de la face avant.
Dans les explications suivantes, nous considérons que vous surveillez le son par le biais d'un casque d'écoute.
3) Mettre l'interrupteur **POWER** (R9) sous tension. Attendre jusqu'à 10 secondes après la mise sous tension pour que le KM-2 se mette à fonctionner et soit prêt à être utilisé. Le système est prêt lorsque l'affichage BPM arrête de tourner.
4) Vérifiez si les sélecteurs de surveillance (11) sont réglés sur **MASTER** et utilisez le bouton **MONITOR** (10) pour régler le volume du casque d'écoute.



5) Surveillance du son du CH1 dans le casque d'écoute.
Réglez l'atténuateur CH1 (7) sur environ 50~70%. Si le voyant **PEAK** s'allume, l'entrée est trop élevée. Dans ce cas, tournez le bouton **TRIM** (3) vers la gauche jusqu'à ce que le voyant reste éteint. A ce moment, réglez **X-FADE** (29) sur la position CH1 (gauche).
6) Utilisez le panneau sensible au toucher (30) pour contrôler l'effet.
La section des effets du KM-2 permet de contrôler le son en se déplaçant sur l'axe X (horizontal) et sur l'axe Y (vertical) du panneau sensible au toucher. Pour plus de détails sur le rapport entre les effets et les numéros, ainsi que sur les paramètres contrôlés par l'axe X et l'axe Y, voir p.4 "Liste des programmes d'effets."

Voici comment appliquer un effet au signal du CH1.

1 Réglez **FX INSERT** (12) sur CH1.
2 Pour cet exemple, tournez le bouton de programmes d'effets (20) de sorte à sélectionner le numéro de programme 1 du groupe FILTER.
3 Vérifiez si le voyant de l'interrupteur **FX ON/OFF** (25) est allumé.
4 Tournez le bouton **FX DEPTH** (9) à fond vers la droite.
5 Touchez le panneau sensible au toucher (30) pour appliquer l'effet.
6 Tournez le bouton de programmes d'effets (20) pour changer de programme.



A propos de la fonction BPM

Que signifie BPM?

BPM signifie Battements Par Minute et cette expression indique le tempo du morceau en termes du nombre de battements (noires) produit en une minute.
Si BPM=120, le morceau contient 120 battements par minute, ce qui signifie que chacun des battements dure 0,5 secondes. Des valeurs de BPM plus élevées donnent un tempo plus rapide.

Détection des BPM

Il existe deux manières de définir les BPM: la détection automatique des BPM ou l'entrée des BPM par tapotement (tap).
Détection automatique des BPM

Detection autmatique des BPM

1) Utilisez l'interrupteur **FX INSERT** (12) pour sélectionner le canal (CH1 ou CH2) par lequel entre le morceau dont vous souhaitez détecter les BPM.
2) Appuyez simultanément sur les touches **ADJUST** △ et ▽ (18). Les BPM seront alors détectés automatiquement et ils s'afficheront au niveau de l'indicateur des BPM (17).
3) Appuyez sur △ ou ▽ pour terminer la détection et identifier les BPM.

☆ Si vous activez l'interrupteur **FX INSERT** (12) ou que vous appuyez simultanément sur △ et ▽ pendant la détection des BPM, la détection automatique des BPM est annulée.
☆ La détection automatique des BPM ne fonctionne pas si l'interrupteur **FX INSERT** (12) est réglé sur **MASTER**.
☆ Il peut ne pas s'avérer possible de détecter correctement les BPM de morceaux comprenant des phrases de batterie complexes. Dans ce cas, utilisez la méthode TAP pour entrer les BPM.
☆ La plage de détection automatique des BPM va de 80 à 160.

Utilisation des tapotements (TAP) pour entrer les BPM

Appuyez deux fois ou plus sur la touche **TAP** (19) au rythme des battements du morceau. Lorsque vous effectuez cette opération, le tempo s'affiche au niveau de l'indicateur BPM (17).
☆ L'entrée des BPM par la méthode TAP peut s'effectuer même si l'interrupteur **FX INSERT** (12) est réglé sur **MASTER**.

Réglage précis des BPM

Après la détection ou la définition des BPM, vous pouvez utiliser les interrupteurs **ADJUST** △▽ (18) pour effectuer des réglages précis à la définition des BPM.
☆ Lorsque vous changez le réglage de l'interrupteur FX **INSERT** (12), la valeur de détection des BPM précédente pour ce canal s'affiche.
☆ Lorsque vous effectuez la détection des BPM pour la première fois, la valeur par défaut des BPM=120.

Effets BPM

Si vous sélectionnez un programme d'effets du groupe BPM FX, vous pouvez lui appliquer un effet synchronisé sur les BPM. Par exemple, avec le programme BPM-FX1/BPM DELAY2, il suffit de toucher le panneau sensible au toucher (30) dans la zone 3-5 de l'axe horizontal pour avoir une longueur de retard égale à la moitié de la valeur des BPM. Pour plus de détails concernant d'autres effets BPM, se reporter à la page 4 "Liste des programmes d'effets".
☆ Si vous utilisez la touche **TAP** (19) pour entrer les BPM, la valeur des BPM est immédiatement appliquée à l'effet.
☆ Si vous utilisez la fonction de détection automatique des BPM, la valeur des BPM s'applique à l'effet lorsque vous appuyez sur la touche **ADJUST** (18) △ ou ▽.

A propos des effets SAMPLE/PLAY

La fonction d'échantillonnage du KM-2 permet de mémoriser quatre échantillons différents de six secondes chacun.

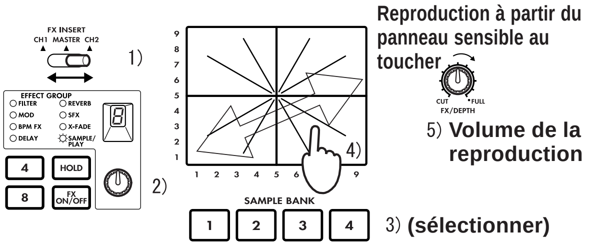
Enregistrement et reproduction lorsqu'un programme d'effets SAMPLE/PLAY est sélectionné

Vous pouvez enregistrer ou reproduire des échantillons lorsqu'un programme d'effets SAMPLE/PLAY est sélectionné. Vous pouvez même contrôler la vitesse de reproduction et la lecture inversée à partir du panneau sensible au toucher.

☆ Le contrôle de la reproduction diffère en fonction du programme d'effets. Voir p.4 "Liste des programmes d'effets."

Marche à suivre pour la reproduction

1) Utilisez l'interrupteur FX INSERT (12) pour sélectionner le canal dans lequel le son reproduit sera mélangé.
2) Sélectionnez un programme dans le groupe SAMPLE/PLAY.
3) Utilisez les touches SAMPLE BANK 1–4 (26) pour sélectionner l'échantillon à reproduire. (A ce stade, l'échantillon n'est pas encore joué.)
4) Lorsque vous appuyez sur le panneau sensible au toucher (30), la reproduction s'effectue en fonction de l'emplacement touché.
5) Vous pouvez utiliser le bouton FX DEPTH (9) pour régler le volume de la reproduction. Lorsque le bouton est sur la position centrale, le son de reproduction de l'échantillon s'ajoute au son d'entrée du canal selon un taux de 1:1. Lorsque le bouton se trouve sur la position maximale, seul l'échantillon est audible pendant la reproduction; le son d'entrée du canal n'est pas audible

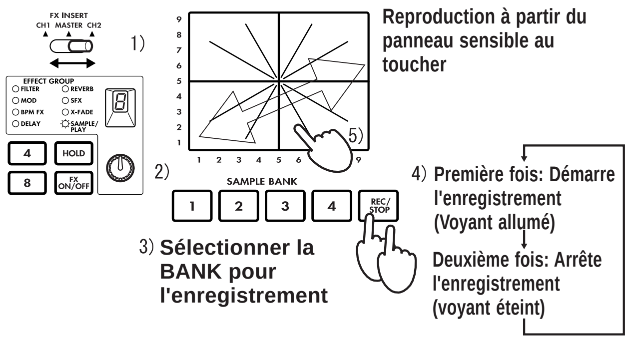


Marche à suivre pour l'enregistrement

1) Utilisez l'interrupteur **FX INSERT** (12) pour sélectionner l'enregistrement du son de CH1, CH2 ou MASTER.
2) Utilisez le bouton de programmes d'effets (20) pour sélectionner un programme SAMPLE/PLAY.
   Pour notre exemple, sélectionnez SAMPLE/PLAY-1.
3) Utilisez les touches **SAMPLE BANK** 1–4 (26) pour sélectionner la banque d'échantillons 1–4 dans laquelle vous comptez enregistrer.
4) Appuyez sur la touche **REC/STOP** (27) pour démarrer l'enregistrement. L'enregistrement s'arrête lorsque vous réappuyez sur la touche **REC/STOP** (ou lorsque le temps d'enregistrement maximum est écoulé).

☆ Pendant l'enregistrement, le voyant de la touche **REC/STOP** (27) est allumé.

5) Appuyez sur le panneau sensible au toucher (30) pour écouter la phrase enregistrée. La manière de jouer de la phrase diffère en fonction du programme. Voir p.4 "Liste des programmes d'effets."



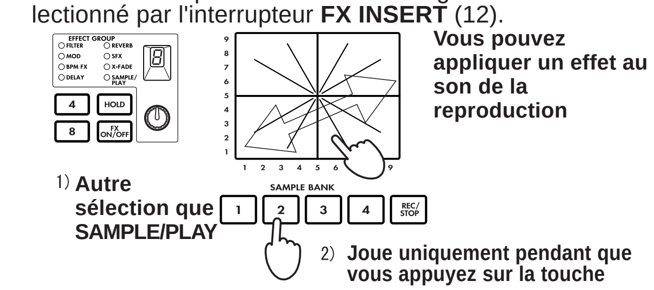
Enregistrement et reproduction lorsqu'un programme d'effets autre que SAMPLE/PLAY est sélectionné

Vous pouvez enregistrer et reproduire des phrases (reproduction de base) même lorsqu'un programme d'effets autre que SAMPLE/PLAY est sélectionné.
La reproduction et l'enregistrement sont impossibles lorsque FX est désactivé.

Marche à suivre pour la reproduction

1) Utilisez le bouton de programmes d'effets (20) pour sélectionner un programme d'effets n'appartenant pas au groupe SAMPLE/PLAY.
2) Lorsque vous appuyez sur une des touches **SAMPLE BANK** 1–4 (26), l'échantillon correspondant est joué tant que vous maintenez la touche enfoncée. Celui-ci joue à la vitesse normale et en boucle (de manière répétitive), au volume auquel il a été enregistré.

☆ Utilisez le panneau sensible au toucher (30) pendant le jeu de l'échantillon pour appliquer un effet à la reproduction de cet échantillon.
☆ Le son de la reproduction sera mélangé dans le canal sélectionné par l'interrupteur **FX INSERT** (12).



☆ Si vous appuyez sur le commutateur HOLD (24) pendant la reproduction, la reproduction est provisoirement arrêtée. Réappuyer sur une touche **SAMPLE BANK** 1-4 (26) pour annuler la pause.

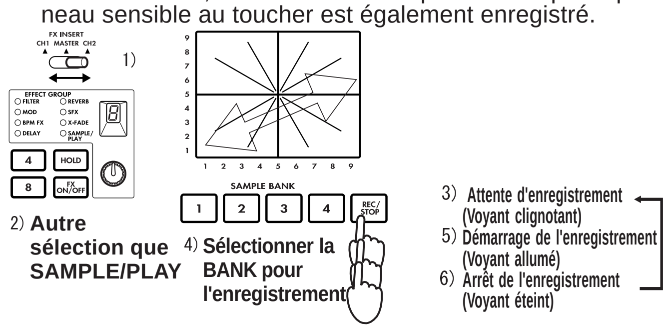
Marche à suivre pour l'enregistrement

1) Utilisez l'interrupteur **FX INSERT** (12) pour sélectionner l'enregistrement du son de CH1, CH2 ou MASTER.
2) Utilisez le bouton de programmes d'effets (20) pour sélectionner un programme autre que SAMPLE/PLAY.
3) Appuyez sur la touche **REC/STOP** (27) pour accéder au mode d'attente d'enregistrement. (Vous pouvez annuler cette condition en appuyant sur l'interrupteur FX ON/OFF (25).)

☆ Le voyant de la touche **REC/STOP** (27) clignote pour signaler que vous êtes en mode d'attente d'enregistrement.

4) Utilisez les touches **SAMPLE BANK** 1–4 (26) pour sélectionner la banque d'échantillons 1–4 dans laquelle l'échantillon doit être mémorisé. (Cette fois vous n'entendrez pas le son de l'échantillon.)
5) Réappuyez sur la touche **REC/STOP** (27) pour démarrer l'enregistrement.
6) L'enregistrement s'arrête lorsque vous réappuyez sur la touche **REC/STOP** (27) (ou lorsque le temps d'enregistrement maximum est écoulé).

☆ Pendant l'enregistrement, le voyant de la touche **REC/STOP** (27) est allumé.
☆ Pour réenregistrer, répétez la procédure à partir du point 3.
☆ Si vous enregistrez à l'aide d'un programme autre que SAMPLE/PLAY, le son de l'effet tel que contrôlé par le panneau sensible au toucher est également enregistré.



Sauvegarde d'un échantillon - "WRITE"

Les phrases que vous enregistrez à l'aide de la touche **REC/STOP** s'inscrivent uniquement de manière provisoire dans la mémoire interne du KM-2 et elles seront perdues si vous mettez l'appareil hors tension. Pour les conserver, vous devez mener à bien l'opération d'écriture WRITE. De même, les phrases que vous avez déjà mémorisées par le biais de la fonction WRITE ne seront pas effacées par des enregistrements supplémentaires tant que vous ne recommencez pas l'opération d'écriture WRITE.

1) Appuyez sur la touche **WRITE** (28) et maintenez-la enfoncée pendant deux secondes. Le voyant WRITE commence à clignoter et le KM-2 est alors en mode d'attente de sauvegarde.
2) Appuyez sur la ou les touches **SAMPLE BANK** 1–4 (26) à mémoriser. (Le voyant de la SAMPLE BANK sélectionnée clignote.) Vous pouvez sélectionner deux ou davantage de touches pour l'écriture.

☆ Si vous appuyez sur la touche **TAP** (19) ou sur l'interrupteur **FX ON/OFF** (25) à ce stade, l'opération d'écriture WRITE s'annule.

3) Réappuyer sur la touche **WRITE** (28) pour démarrer la sauvegarde. Cette sauvegarde prend au maximum 20 secondes par banque. Pendant ce temps, le compteur de niveau indique la progression de la sauvegarde. Lorsque celle-ci est terminée, le voyant de la touche **WRITE** s'éteint.

☆ Ne jamais mettre l'appareil hors tension pendant la sauvegarde car les données seraient perdues.

A propos des touches de cartes de programmes

Vous pouvez affecter vos programmes d'effets favoris aux touches de programmes MAP 1–8 pour y avoir accès rapidement. Les touches de cartes de programmes mémorisent non seulement le numéro du programme d'effets mais également le statut HOLD ON/OFF, la position HOLD ainsi que les autres données indiquées ci-dessous.

Données mémorisées dans une carte de programmes (MAP)

- Numéro du groupe de programmes d'effets
- Statut HOLD ON/OFF et emplacement (coordonnées)
- Pour le groupe BPM FX, la valeur BPM affichée lors de la mémorisation de la carte MAP
- Pour le groupe SAMPLE/PLAY, le numéro de SAMPLE BANK utilisé (la SAMPLE BANK 1–4 sélectionnée lors de la mémorisation est rappelé)

Enregistrement dans une mémoire MAP

1) Appuyez sur le numéro MAP 1-8 (23) dans lequel vous souhaitez mémoriser les données.
2) Utilisez le bouton de programmes d'effets (20) pour sélectionner le programme d'effets à mémoriser.
   Pour mémoriser avec la fonction HOLD ON, sélectionnez la condition HOLD ON (voyant allumé) puis touchez le panneau sensible au toucher (30) aux coordonnées souhaitées.
3) Appuyez sur la touche de carte de programmes allumée (23) et maintenez-la enfoncée pendant deux secondes. Le voyant MAP clignote trois fois lorsque les données sont mémorisées.

- A ce stade, la valeur de l'affichage du numéro de l'effet clignote également.

Calibrage du cross fader

Le KM-2 permet de calibrer le point auquel les CH 1 et CH 2 commencent à changer. (A la sortie d'usine, le changement est réglé pour commencer au moindre mouvement.)

1) Mettre l'appareil hors tension.
2) Maintenir les touches **WRITE** (28) et **REC/STOP** (27) enfoncées et mettre l'appareil sous tension.
   Lorsque vous effectuez cette opération, l'affichage des BPM indique "CAL" pour signaler que vous êtes en mode de calibrage.
3) A présent, si vous déplacez le cross fader (29), les voyants des touches **SAMPLE BANK** 1–4 (26) s'allument conformément à l'opération effectuée.
   Le point auquel l'éclairage passe de 1 → 2 correspond au point auquel le cross fader commence actuellement à passer du CH 1 au CH 2.
   Le point auquel l'éclairage passe de 4 → 3 correspond au point auquel le cross fader commence actuellement à passer du CH 2 au CH 1.
4) Déplacer tout d'abord le cross fader vers l'emplacement auquel vous voulez que le changement commence à s'opérer de CH1 → CH2.
5) Appuyer sur la touche **REC/STOP** (27) pour changer le point de commutation.
6) Répéter les étapes 4 et 5 pour définir le point CH 2 → CH 1.
7) Appuyer sur la touche **WRITE** (28) pour sauvegarder les données pour les emplacements spécifiés dans la mémoire interne et revenir au mode de fonctionnement normal.

☆ Les points de commutation ne peuvent pas être définis à un emplacement auquel les témoins BANK 2 et 3 s'allument simultanément.

☆ Le point de commutation minimum se situe à environ 3 mm de la gauche ou de la droite. Il n'est pas possible de fixer le point de commutation plus près du bord gauche ou du bord droit.
(Si vous procédez à l'étape 5 avec le cross fader placé à fond à gauche ou à droite, le point de commutation sera automatiquement réglé sur l'emplacement minimum.)

☆ Les données de calibrage sont conservées même à la mise hors tension.

Spécifications techniques

Section entrées

BPM	: 40 ~ 999 (TAP) 80 ~ 160 (AUTO)
PHONE INPUT	: impédance d'entrée de 40 k-ohms, niveau de référence -40 dBu
LINE INPUT	: impédance d'entrée de 10 k-ohms, niveau de référence -10 dBu
MIC INPUT	: impédance d'entrée de 9 k-ohms, niveau de référence -40 dBu
MASTER OUTPUT	: impédance de sortie de 600 ohms, niveau de référence 0 dBu
MONITOR OUTPUT	: impédance de sortie de 33 ohms

Section des effets

Fréquence d'échantillonnage	: 44,1 kHz
AN/NA	: 20 bits
Temps d'enregistrement maximum	: 23,7 secondes
Programmes d'effets	: 80
Cartes de programmes	: 8
Consommation électrique	: 12,3 W (type)
Dimensions	: L ✕ P ✕ H = 218 mm ✕ 206 mm ✕ 90mm (y compris les saillies)
Poids	: 1,8 kg
Eléments compris	: Adaptateur secteur : Feuille de protection du panneau sensible au toucher
Options	: Cross fader

Inhalt

Vorsichtsmaßnahmen 1
Anschlüsse und Bedienungselemente des KM-2 2
Liste der Effektprogramme 4
Bedienung 5
Kalibrierung des Crossfaders 7
Technische Daten 8

Vorsichtsmaßnahmen

Aufstellung

Betreiben Sie das Gerät nicht in folgenden Umgebungen, da dies zu Fehlfunktionen führen könnte:
- in direktem Sonnenlicht
- bei extremer Temperatur oder Luftfeuchtigkeit
- in extrem staubigen oder schmutzigen Umgebungen
- unter dem Einfluß starker Vibrationen

Stromversorgung

Schließen Sie den mitgelieferten Wechselstromadapter bitte nur an eine Steckdose mit korrekter Netzspannung an. Schließen Sie den Adapter nicht an eine Netzsteckdose an, die eine Spannung liefert, für die Ihr Gerät nicht vorgesehen ist.

Interferenzen bei anderen Elektrogeräten

Dieses Produkt ist mit einem Mikrocomputer ausgerüstet. Bei der Aufstellung in direkter Nähe von Rundfunk-und Fernsehgeräten kann deren Empfang durch Interferenzen gestört werden. Betreiben Sie dieses Gerät deshalb in ausreichender Entfernung von Rundfunk- und Fernsehempfängern.

Handhabung

Bedienen Sie die Schalter und Regler nicht mit übermäßiger Kraft, um Beschädigungen zu vermeiden.

Reinigung

Wenn das Gehäuse verschmutzt ist, reinigen Sie es mit einem trockenen, weichen Tuch. Verwenden Sie keine flüssigen Reinigungsmittel, zum Beispiel Leichtbenzin, Verdünner, Lösungsmittel oder brennbare Polituren.

Bedienungsanleitung

Nachdem Sie die Bedienungsanleitung gelesen haben, sollten Sie sie für den späeren Gebrauch gut aufbewahren.

Fremdgegenstände

- Stellen Sie keine Behälter mit Flüssigkeit in die Nähe dieses Geräts. Wenn Flüssigkeiten in das Gerät gelangen, könnte dies einen Systemausfall, Brand oder Stromschlag zur Folge haben.
- Achten Sie darauf, daß keine Metallgegenstände in das Gerät gelangen. Sollte dies dennoch geschehen, ziehen Sie den Wechselstromadapter aus der Netzsteckdose. Setzen Sie sich anschließend mit dem nächstgelegenen Korg-Fachhändler oder dem Geschäft in Verbindung, in dem Sie das Gerät gekauft haben.

*** CE-Marke der EG-Norm**

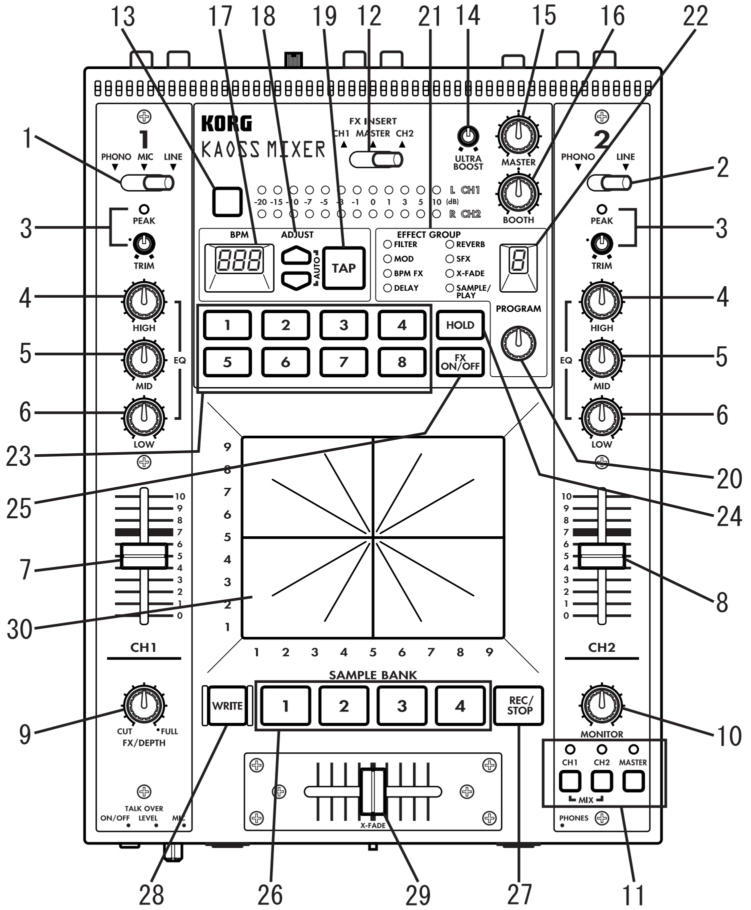
Die CE-Marke auf unseren netzgespeisten Geräten deutet auf deren Üereinstimmung mit den EMC- und CE-Richtilinien der EG (respektive 89/336/EWG und 93/68/EWG) hin. Diese Abzeichen ist bis zum 3. Dezember 1996 gültig.
Die CE-Marke ab 1. Januar 1997 deutet auf Üereinstimmung mit den EMC-, CE- und Niederspannungsstrom-Richtilinien der EG (respektive 89/336/EWG, 93/68/EWG und 93/68/EWG) hin.
Die CE-Marke auf unseren batteriegespeisten Geräten deutet auf deren Üereinstimmung mit den EMC- und CE-Richtilinien der EG (respektive 89/336/EWG und 93/68/EWG) hin.

ACHTUNG

Alle KORG-Produkte werden entsprechend den Richtlinien der jeweiligen Länder mit allergrößter Sorgfalt hergestellt. Sie unterliegen den Garantiebestimmungen der KORG-Vertriebsfirmen in den einzelnen Ländern. Es ist besonders wichtig, den Service-Beleg umgehend vollständig ausgefüllt und mit der Seriennummer des Gerätes an die Vertriebsfirma abzuschicken.
Im Interesse Ihrer eigenen Sicherheit, z. B. bei Verlust des Gerätes oder bei Funktionsstörungen, ist bei uns die Seriennummer gespeichert.
Darüber hinaus erhalten Sie Informationen über Software-Update-Möglichkeiten sowie aktuelle Softwareübersichten und Neuerscheinungen im KORG Professional Bereich.

Anschlüsse und Bedienungselemente des KM-2

Oberseite



1. Eingangswahlschalter für Kanal 1
   Wählt die Eingangs-Signalquelle für Kanal 1.
   Hinweis: Wenn Sie das Mikrofon als Signalquelle wählen, stellen Sie den Schalter **TALK OVER ON/OFF** (F1) auf die Position "OFF".
   LINE: CD-Player usw. **MIC:** Mikrofon
   PHONE: Plattenspieler
   TALK OVER ▯:ON □:OFF

2. Eingangswahlschalter für Kanal 2
   Wählt die Eingangs-Signalquelle für Kanal 2.

3. **PEAK** (Spitzenwertanzeige), **TRIM** (Eingangsregler)
   Stellen Sie den Eingangsregler TRIM so ein, daß die Spitzenwertanzeige auch bei den höchsten Signalspitzen nicht leuchtet.

4. **HIGH EQ** (Klangregler Höhen)
   Stellt die Stärke der Anhebung/Absenkung der Höhen ein.

5. **MID EQ** (Klangregler Mitten)
   Stellt die Stärke der Anhebung/Absenkung der Mitten ein.

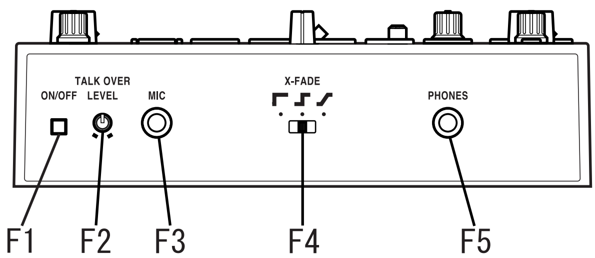
6. **LOW EQ** (Klangregler Bässe)
   Stellt die Stärke der Anhebung/Absenkung der Bässe ein.

7. Fader (Schieberegler) für Kanal 1
   Stellt die Lautstärke von Kanal 1 ein.

8. Fader (Schieberegler) für Kanal 2
   Stellt die Lautstärke von Kanal 2 ein.

9. Regler **FX DEPTH** (Effektanteil)
   In der Stellung "**CUT**" wird dem Signal kein Effekt hinzugefügt. In der Stellung "**FULL**" wird dem Signal der maximale Effektanteil hinzugefügt. Normalerweise steht dieser Regler in der Stellung **FULL**.

Vorderseite



F1. Schalter **TALK OVER ON/OFF**
Wenn dieser Schalter eingedrückt ist ("ON"), wird das Audiosignal vom MIC-Eingang zu den Master-Ausgängen gesendet.
☆ Wenn Sie das Mikrofon als Eingangssignalquelle für Kanal 1 benutzen, stellen Sie den Schalter TALK OVER auf "OFF".

F2. Regler **MIC LEVEL**
Stellt die Lautstärke des Mikrofons ein.

F3. **MIC**-Eingangsbuchse
Schließen Sie an dieser Buchse ein Mikrofon an.
Hinweis: Der MIC-Eingang ist unsymmetrisch.

F4. **X-FADE** (Schalter für die Crossfade-Kurve)
Stellt die Kurve des Überblendreglers (Crossfade) ein.

F5. **PHONES**-Buchse (Kopfhörer)
Hier können Sie einen Stereo-Kopfhörer anschließen.

10. Regler **MONITOR**
Stellt den Ausgangspegel der **PHONES**-Buchse auf der Vorderseite ein (F5).

11. Monitor-Wahlschalter
CH1: Abhören des Kanals Nr. 1.
CH2: Abhören des Kanals Nr. 2.
MASTER: Abhören des Signals, das zum Master-Ausgang gesendet wird.
MIX (**CH1** und **CH2** gleichzeitig drücken): Abhören des Signals von Kanal 1 im linken Kanal, des von Kanal 2 im rechten Kanal der Kopfhörer.

12. Schalter **FX INSERT** (Effekt-Insert)
CH1: Fügt den Effekt "pre-fader" (vor dem Fader) im Kanal 1 ein.
CH2: Fügt den Effekt "pre-fader" im Kanal 2 ein.
MASTER: Fügt den Effekt im Master (nach dem Crossfader) ein.
☆ Für einige, spezielle Effektprogramme wird der Effekt an einer anderen Position eingefügt.(Beachten Sie dazu die "Liste der Effektprogramme" auf Seite 4.)

13. Modusschalter der Pegelanzeige
Wählt die Darstellungsart der Pegelanzeige. Mit jedem Druck auf diese Taste werden die folgenden beiden Darstellungsarten abwechselnd ausgewählt.
CH1/CH2: Die Pegelanzeigen stellen die Eingangspegel der Kanäle 1 und 2 dar (prefader).
L/R: Die Pegelanzeigen stellen die Eingangspegel der Kanäle L und R des Master-Ausgangs dar.
Belegen Sie die Kanäle 1 und 2 (CH1/CH2) mit max. 0 ~ 1 db.

14. Regler **ULTRA BOOST**
Stellt den Anteil des neu entwickelten Effektes "Ultra Boost" ein. Durch Drehen dieses Reglers nach rechts wird der untere Frequenzbereich angehoben und der Tiefbaßbereich von Bass Drum und Baß-Sounds betont.

15. **MASTER**-Lautstärkeregler
Stellt die Lautstärke des Signals ein, das an den Buchsen **MASTER OUTPUT** ausgegeben wird (R6).

16. **BOOTH**-Lautstärkeregler
Stellt die Lautstärke des Signals ein, das an den Buchsen **BOOTH OUTPUT** ausgegeben wird (R7).

17. **BPM**-Anzeige
Zeigt das Song-Tempo an; d. h. der BPM-Wert (Beats per Minute).

18. **ADJUST**-Tasten (BPM-Regelung)
Mit dieser Taste kann der BPM-Wert, die mit der **TAP**-Taste (19) oder durch die automatische BPM-Erkennung eingestellt wurde, fein nachgeregelt werden.
△ erhöht den BPM-Wert (das Tempo)
▽ verringert den BPM-Wert

19. **TAP**-Taste
Wenn Sie diese Taste zwei- oder mehrmals im Rhythmus des Songs "mitschlagen", wird dieser Rhythmus erkannt und das entsprechende Tempo wird in der **BPM**-Anzeige (17) dargestellt.
☆ Der erkennbare BPM-Bereich ist 40~999.
☆ Für Einzelheiten zu der BPM-Funktion lesen Sie "Über die BPM-Funktion" auf Seite 5.

20. Effektprogramm-Regler
Durch Drehen dieses Reglers wählen Sie ein Effektprogramm. Effektprogramme sind in acht Gruppen eingeteilt, wie z. B. FILTER oder MOD (Modulation), und jede Gruppe enthält zehn Programme, insgesamt gibt es also 80 Preset-Programme.

21. Effektgruppenanzeige
Diese zeigt den Namen der momentan ausgewählten Effektprogrammgruppe an.

22. Anzeige der Effektnummer
Diese zeigt die Nummer des momentan ausgewählten Effektprogramms an.
☆ Für Einzelheiten zu den Effekten jedes Programms beachten Sie bitte die "Liste der Effektprogramme" auf Seite 4.

23. Programmzuweisungstasten 1–8
Von den 80 Effektprogrammen können Sie die acht am meisten verwendeten Programme auf die sog. MAP-Tasten legen, um diese schnell auswählen zu können.

24. Schalter **HOLD**
Während dieser Schalter leuchtet, befindet sich das Touch Panel (30) im "Hold"-Status (halten). In diesem Zustand bleiben die zuletzt vorgenommenen Einstellungen des Effekts erhalten, auch dann, wenn Sie Ihren Finger vom Touch Panel nehmen.

25. Schalter **FX ON/OFF** (Effekte ein/aus)
Mit jedem Druck auf diese Taste schalten Sie die Effekte ein (leuchtet) und aus (dunkel).

26. **SAMPLE-BANK**-Tasten 1–4
Gesampelte Phrasen werden unter diesen Tasten gespeichert. Wenn ein anderes Effektprogramm als SAMPLE/ PLAY ausgewählt wird, wird die gespeicherte Phrase so lange abgespielt, wie Sie die entsprechende Taste 1–4 festhalten.
☆ Der wiedergegebene Sound wird auf dem Kanal ausgegeben, der mit dem Schalter **FX INSERT** (12) ausgewählt wurde.
☆ Sie können auch das Touch Panel benutzen, um einen Effekt auf Ihr Playback anzuwenden.

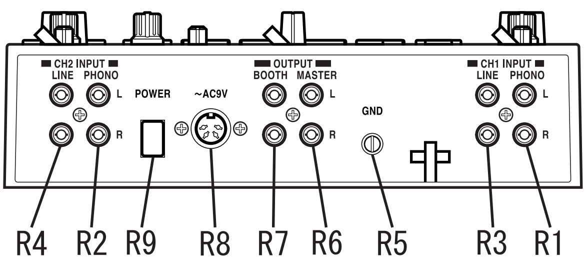
27. Taste **REC/STOP** (Aufnahme/Stop)
Wenn ein SAMPLE/PLAY-Effektprogramm ausgewählt ist, beginnt die Aufnahme, sobald Sie diese Taste drücken. Die Aufnahme stoppt, wenn Sie die Taste nochmals drücken. Für Einzelheiten lesen Sie "Über die SAMPLE/PLAY-Effekte" auf Seite 6.

28. **WRITE**-Taste
Neu gesampelte Phrasen gehen verloren, wenn Sie das Gerät ausschalten. Wenn Sie die Phrasen behalten möchten, müssen Sie sie speichern. Für Einzelheiten zum Speichervorgang lesen Sie "Samples speichern" auf Seite 7.

29. **X-FADE** (Crossfader)
Dieser Regler stellt das Mischverhältnis von Kanal 1 und Kanal 2 ein.

30. Touch Panel
Hiermit können Sie den Effektklang beeinflussen.

Rückseite



R1. **CH1 PHONO** (Phono-Eingangsbuchsen Kanal 1)
R2. **CH2 PHONO** (Phono-Eingangsbuchsen Kanal 2)
An diesen Buchsen können Plattenspieler angeschlossen werden.

R3. **CH1 LINE IN** (Line-Eingangsbuchsen Kanal 1)
R4. **CH2 LINE IN** (Line-Eingangsbuchsen Kanal 2)
An diesen Buchsen können CD-Player usw. angeschlossen werden.

R5. **GND**-Anschluß (GND = Ground = Masse)
Schließen Sie hier die Masseverbindung Ihres bzw. Ihrer Plattenspieler an.

R6. Buchsen **MASTER OUTPUT**
An diesen Buchsen wird das Signal mit dem Pegel ausgegeben, der mit dem MASTER-Lautstärkeregler (15) eingestellt wurde.

R7. Buchsen **BOOTH OUTPUT**
An diesen Buchsen wird das Signal mit dem Pegel ausgegeben, der mit dem BOOTH-Lautstärkeregler (16) eingestellt wurde.

R8. Buchse **~AC9V** (Stromversorgung)
Schließen Sie hier den mitgelieferten Netzadapter an.

R9. Schalter **POWER**
☆ Spätestens 10 Sekunden nach Einschalten des Stroms ist der KM-2 betriebsbereit.

Liste der Effektprogramme

KM-2 EFFECT PROGRAM LIST

EFFECT GROUP	PROG	TITLE	X ⇔	Y ⇕	BPM
FILTER	0	RESONANCE FILTER	FREQUENCY	RESONANCE	
	1	ISOLATOR LPF/HPF TYPE	HI CUT <-> LOW CUT	NO ASSIGN	
	2	WAH FILTER	SPEED	DEPTH	
	3	DIST+VOICE FILTER	TALKING	DISTORTION	
	4	DIST+FILTER	FREQUENCY	DISTORTION	
	5	MANUAL PHASER	FREQUENCY	RESONANCE	
	6	PAN BY HPF X-FADE	PAN	FREQUENCY	
	7	DIST+ISOLATOR	LOW-MID-HI	DISTORTION	
	8	MID FREQ ISOLATOR	MID BOOST<->CUT	NO ASSIGN	
	9	3BAND ISOLATOR	HI CUT <-> LOW CUT	MID LEVEL	
MODULATION	0	VIBRATE	SPEED	DEPTH	
	1	PHASER	SPEED	FREQUENCY	
	2	AUTO PAN	LFO SPEED	DEPTH	
	3	FLANGER+FILTER	FLANGER SPEED	FILTER FREQ	
	4	DIST+PHASER	FREQUENCY	FX LEVEL	
	5	MANUAL FLANGER1	DELAY TIME	RESONANCE	
	6	MANUAL FLANGER2	DELAY TIME	RESONANCE	
	7	PITCH SHIFT	Lch PITCH	Rch Pitch	
	8	TREMOLO	SPEED	DUTY	
	9	STEP PHASER	MOD STEP	RESONANCE	
BPM FX	0	BPM DELAY1	X1-3 1/4BEAT ⋮ X3-5 1/2 BEAT ⋮ X5-7 1/3 BEAT ⋮ X7-9 3/4 BEAT	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	1	BPM DELAY2(TAPE ECHO TYPE)	X1-3 1/4BEAT ⋮ X3-5 1/2 BEAT ⋮ X5-7 1/3 BEAT ⋮ X7-9 3/4 BEAT	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	2	BPM MULTI TAP DELAY1	NO ASSIGN	LEVEL	○ DELAY TIME
	3	BPM MULTI TAP DELAY2	NO ASSIGN	LEVEL	○ DELAY TIME
	4	BPM MULTI TAP DELAY3	NO ASSIGN	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	5	BPM PHASER	X1-3 x2BEAT ⋮ X3-5 x1 BEAT ⋮ X5-7 1/2 BEAT ⋮ X7-9 1/4 BEAT	RESONANCE	○ SPEED
	6	BPM FLANGER	X1-3 x2BEAT ⋮ X3-5 x1 BEAT ⋮ X5-7 1/2 BEAT ⋮ X7-9 1/4 BEAT	RESONANCE	○ SPEED
	7	BPM TREMOLO	X1-3 x1BEAT ⋮ X3-5 1/2 BEAT ⋮ X5-7 1/4 BEAT ⋮ X7-9 1/8 BEAT	DEPTH	○ SPEED
	8	BPM STEP PHASER	FREQUENCY(MANUAL)	RESONANCE	○ SPEED
	9	BPM STEP FLANGER	STEP SPEED	RESONANCE	○ SPEED
DELEY	0	TAPE ECHO	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	1	DELAY	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	2	DELAY	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	3	DELAY (POST FADER TYPE) ★	DELAY TIME	DELAY LEV	
	4	MULTI TAP DELAY	TONE	FEEDBACK	
	5	LONG DELAY	FEEDBACK	FX LEVEL	○ DELAY TIME
	6	PING PONG DELAY	DELAY TIME	FEEDBACK	
	7	TALK MOD+DELAY	TALKING	DELAY LEVEL	
	8	FILTER +DELAY	FILTER FREQ	RESONANCE	
	9	DUB+DELAY	DELAY TIME	TONE	
REVERB	0	HALL REVERB	TONE	REVERB LEVEL	
	1	GATE REVERB1	TONE	REVERB LEVEL	
	2	PLATE REVERB	REV TIME	REVERB LEVEL	
	3	GATE REVERB2	FREQUENCY	REVERB LEVEL	
	4	REVERB+DELAY	DELAY FEEDBACK	REVERB LEVEL	
	5	REVERB+DELAY	DELAY TIME	REVERB LEVEL	
	6	TALK MOD+REVERB	TALKING	RESONANCE	
	7	FILTER+REVERB	FILTER FREQ	REVERB LEVEL	
	8	3D PAN	L<->R PAN	REVERB LEVEL	
	9	ROOM REVERB	TONE	REVERB LEVEL	
SFX	0	STEP MODULATION	MOD DEPTH	FX LEVEL	
	1	RING MOD+FILTER	RING FREQ	FILTER FREQ	
	2	SIN WAVEFORM OSCLATOR	PITCH	OSC LEVEL	
	3	BPM DELAY + ISOLATOR	ISOLATOR LOW-MID-HI	DRY/WET BALANCE	○ DELAY TIME
	4	RING +DELAY	TIME	RING+DELAY BALANCE	
	5	TREMOLO+DELAY	TIME + LFO SPEED	DLY TREM X-FADE	
	6	SPECIAL ECHO	TIME	FX LEVEL	
	7	VOICE OSCLATOR	PITCH	CHARACTER	
	8	SQUARE WAVEFORM OSCLATOR	PITCH	OSC LEVEL	
	9	AQUA	SPEED	FX LEVEL	
X-FADE	0	REVERB X-FADE1★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	REV LEVEL	
	1	REVERB X-FADE2★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 CH1 REV LEVEL Y:1-5 CH2 REV LEVEL	
	2	ISOLATOR X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 HI CUT (CH1), LOWCUT(CH2) Y:1-5 LOW CUT (CH1), HI CUT(CH2)	
	3	FILTER X-FADE2★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	FILTER FREQ	
	4	RESONANCE FILTER X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 LPF FREQ (CH1), LOWCUT(CH2) Y:1-5 LOW CUT (CH1), LPF FREQ(CH2)	
	5	BPM DELAY X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 CH1 DLY LEVEL Y:1-5 CH2 DLY LEVEL	○ DELAY TIME
	6	PHASER X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	PHASING LEVEL	
	7	TAPE ECHO X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	DRY/WET BALANCE	
	8	FLANGER+REV X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	FLANGER+REV LEVEL	
	9	STEP MOD X-FADE★	CH1 ↷ CH2 CH1 ↶ CH2	STEP MOD LEVEL	
SAMPLE/PLAY	0	LOOP1(AUTO REC START)	LOOP END TIME CONTROL	PLAYBACK LEVEL	
	1	FORWARD & REVERSE	FORWARD & REVERSE	PLAYBACK LEVEL	
	2	FORWARD & REVERSE(Hi SPEED)	FORWARD & REVERSE	PLAYBACK LEVEL	
	3	SCRATCHING	SCRATCH	Y:5-9:GATE ON Y1-5:GATE OFF	
	4	SCRATCHING WITH FILTER	SCRATCH	FILTER FREQ	
	5	TIME STRETCH	SLOW <-> FAST TEMPO	PLAYBACK LEVEL	
	6	SCRATCHING WITH BPM DELAY ★	SCRATCH	DELAY LEVEL	○ DELAY TIME
	7	LOOP2	LOOP START TIME CONTROL	PLAYBACK LEVEL	
	8	FORWARD & REVERSE with DELAY	FORWARD & REVERSE	DELAY LEVEL	
	9	FORWARD&REVERSE with SFX	FORWARD & REVERSE	SFX CONTROL	

Hinweise zu den mit ★ gekennzeichneten Programmen:
Ungeachtet der FX INSERT-Einstellung werden aufzuzeichnende Samples stets am MASTER-Ausgang abgegriffen. Bei Überwachen von CH1, CH2 oder CH1&2 via Kopfhörer (PHONES-Ausgang) erfolgt das Monitoring ohne Delay und/oder Reverb.

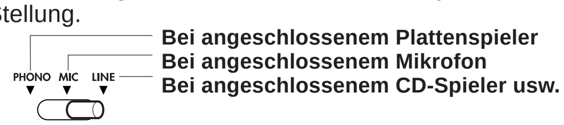
○ Über AUTO REC START
Bei Anwahl von SAMPLE/PLAY-Effektprogramm 0 erfolgt die Aufnahme im AUTO REC START-Modus: Drücken Sie die REC-Taste, startet die Aufnahme automatisch, sobald ein Signal anliegt.
Die Effekte der X-FADE-Effektgruppe und des DELAY-3 eigenen sich nicht für die Sample-Wiedergabe, wenn der FX INSERT-Schalter auf MASTER gestellt ist.

↷ Überblenden durch Bewegung über das Touch-Panel von Mitte links nach Mitte rechts (“Hügel”-Form)
↶ Überblenden durch Bewegung über das Touch-Panel von Mitte rechts nach Mitte links (“Hügel”-Form)
∪ Überblenden durch Bewegung über das Touch-Panel von Mitte rechts nach Mitte links (“U”-Form)

Bedienung

Grundfunktionen

1) Schließen Sie Ihre(n) Plattenspieler oder CD-Player an den Buchsen CH1 und CH2 an, wie unter "Anschlüsse und Bedienungselemente des KM-2" (S. 19) beschrieben. Schieben Sie die Eingangswahlschalter (1, 2) für die an den Kanälen 1 und 2 angeschlossenen Geräte auf die jeweils richtige Stellung.

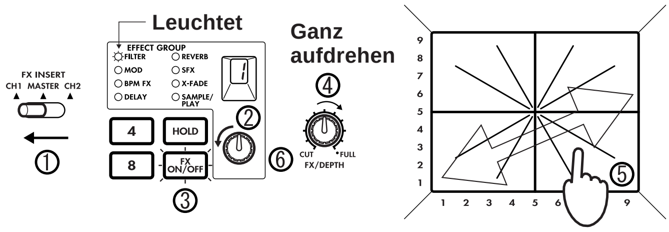


2) Wenn Sie zum Abhören Kopfhörer benutzen, schließen Sie Ihre Kopfhörer an der Vorderseite an der **PHONES-**Buchse (F5) an. In dieser Beschreibung gehen wir davon aus, daß Sie mit Kopfhörern arbeiten.
3) Schalten Sie den **POWER-**Schalter (R9) ein. Nach maximal 10 Sekunden ist der KM-2 betriebsbereit. Das Hochfahren des Systems ist beendet, sobald die BPM-Anzeige stehen bleibt.
4) Stellen Sie sicher, daß die Monitor-Wahlschalter (11) auf "**MASTER**" gestellt sind, und benutzen Sie den Regler **MONITOR** (10) für die Lautstärkeeinstellung der Kopfhörer.



5) Und so hören Sie den Sound von Kanal 1 im Kopfhörer ab: Stellen Sie den Fader für Kanal 1 (7) auf etwa 50~70% ein. Wenn die **PEAK**-LED aufleuchtet, ist das Eingangssignal zu hoch. Drehen Sie den **TRIM**-Eingangsregler (3) nach links, bis die LED nicht mehr aufleuchtet. Bringen Sie den Überblendregler **X-FADE** (29) auf die Stellung CH1 (ganz links).
6) Effekte steuern Sie mit dem Touch Panel (30). Mit der Effektsektion des KM-2 können Sie den Sound steuern, indem Sie Ihren Finger horizontal (auf der X-Achse) und vertikal (auf der Y-Achse) auf dem Touch Panel herumfahren. Für genauere Informationen darüber, welcher Effekt welche Nummr trägt, und welche Parameter von der X-Achse und der Y-Achse gesteuert werden, betrachten Sie die "Liste der Effektprogramme" auf Seite 4.
Hier erfahren Sie, wie Sie einen Effekt auf das Signal von CH1 legen können.

1 Stellen **Sie FX INSERT** (12) auf "CH1".
2 Wählen Sie für dieses Beispiel die Programmnummer 1 der Gruppe "FILTER", indem Sie am Effektprogramm-Regler (20) drehen.
3 Achten Sie darauf, daß der Schalter **FX ON/OFF** (25) leuchtet.
4 Drehen Sie den Regler **FX DEPTH** (9) ganz nach rechts.
5 Berühren Sie das Touch Panel (30) - der Effekt ist zu hören.
6 Drehen Sie am Effektprogramm-Regler (20), um ein anderes Effektprogramm aufzurufen.



Über die BPM-Funktion

Was ist BPM?

BPM steht für "Beats Per Minute" (Schläge pro Minute), und zeigt so das Tempo des Song anhand der Nummer der "Schläge" (Zählzeiten von Viertelnoten) an, die in einer Minute gezählt werden. Bei BPM=120 sind es z. B. 120 Schläge in der Minute, jeder "Beat" dauert also 0,5 Sekunden. Höhere BPM-Werte zeigen schnellere Tempi an.

Erkennung des BPM-Wertes

Es gibt beim KM-2 zwei Arten, den BPM-Wert einzustellen: die automatische BPM-Erkennung oder die TAP-Eingabe (Mitschlagen des Tempos).

Automatische BPM-Erkennung

1) Wählen Sie mit dem Schalter **FX INSERT** (12) den Kanal (CH1 oder CH2), in dem der Titel läuft, dessen BPM Sie erkennen möchten.
2) Drücken Sie gleichzeitig die **ADJUST**-Tasten △ und ▽ (18). Dadurch wird der BPM-Wert automatisch erkannt und in der BPM-Anzeige (17) angezeigt.
3) Drücken Sie △ oder ▽, um die Erkennung abzuschließen und den BPM-Wert zu übernehmen.

☆ Wenn Sie den Schalter **FX INSERT** (12) betätigen oder erneut △ und ▽ gleichzeitig drücken, während die automatische BPM-Erkennung aktiv ist, wird die Erkennung abgebrochen.
☆ Die automatische BPM-Erkennung arbeitet nicht, wenn der Schalter **FX INSERT** (12) auf "**MASTER**" gestellt ist.
☆ Unter Umständen ist es bei komplexen Schlagzeug-Phrasen nicht möglich, den BPM-Wert zu erkennen. Benutzen Sie in solchen Fällen die TAP-Taste, um das Tempo einzugeben.
☆ Die AUTO BPM-Funktion arbeitet im Bereich von 80–160 bpm.

Verwendung der TAP-Eingabe für die BPM-Einstellung

Drücken Sie die **TAP**-Taste (19) zwei- oder mehrmals im Song-Tempo. Das Tempo Ihrer Anschläge wird in der BPM-Anzeige (17) dargestellt.

☆ Die BPM-Einstellung per TAP-Taste kann auch dann durchgeführt werden, wenn der Schalter **FX INSERT** (12) auf **MASTER** eingestellt ist.

Feineinstellung des BPM-Wertes

Nachdem der BPM-Wert erkannt oder eingegeben wurde, können Sie mit den **ADJUST**-Tasten △ und ▽ (18) eine Feineinstellung des BPM-Wertes vornehmen.

☆ Wenn Sie die Einstellung des **FX-INSERT**-Schalters (12) ändern, wird der vorher für diesen Kanal erkannte BPM-Wert angezeigt.
☆ Bei der ersten BPM-Erkennung wird der voreingestellte Wert BPM=120 angezeigt.

BPM-Effekte

Wenn Sie ein Effektprogramm der BPM FX-Gruppe anwählen, verhält sich der Effekt stets synchron zum BPM-Wert des jeweils anliegenden Signals.
Wählen Sie also z.B. das BPM FX-1-Programm BPM DELAY2, entspricht die durch Berühren des Touch Panels (30) im Bereich 3–5 der horizontalen (X-)Achse eingestellte Delay-Länge genau der Hälfte des jeweiligen BPM-Werts. Für nähere Informationen zu den anderen BPM-Effekten siehe seite 4, “Liste der Effektprogramme”.

☆ Wenn Sie die **TAP**-Taste (19) benutzen, um den BPM-Wert einzugeben, wird der BPM-Wert sofort auf den Effekt angewendet.
☆ Wenn Sie die automatische BPM-Erkennung benutzen, wird der BPM-Wert auf den Effekt angewendet, wenn Sie die **ADJUST**-Tasten △ oder ▽ (18) drücken.

Über die SAMPLE/PLAY-Effekte

Mit der Sampling-Funktion des KM-2 können Sie vier verschiedene, jeweils ca. 6 Sekunden lange Samples aufnehmen.

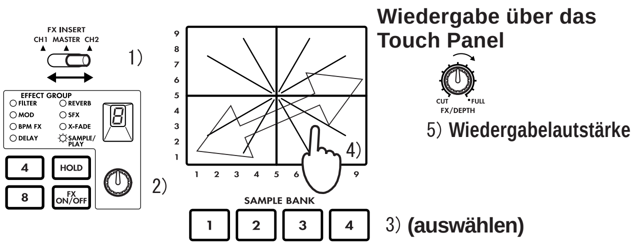
Aufnahme und Wiedergabe bei ausgewähltem SAMPLE/PLAY-Effektprogramm

Sie können Samples aufnehmen oder wiedergeben, wenn ein SAMPLE/PLAY-Effektprogramm ausgewählt wurde. Die Wiedergabegeschwindigkeit, Rückwärtswiedergabe usw. können mit dem Touch Panel gesteuert werden.

☆ Die Wiedergabesteuerung hängt vom gewählten Effektprogramm ab. Betrachten Sie die "Liste der Effektprogramme" auf Seite 4.

Wiedergabe-Bedierung

1) Wählen Sie mit dem Schalter **FX INSERT** (12) den Kanal, in den die Sample-Wiedergabe gemischt werden soll.
2) Wählen Sie ein Programm der Gruppe SAMPLE/PLAY.
3) Wählen Sie mit den **SAMPLE-BANK**-Tasten 1–4 (26) den Sample, den Sie abspielen möchten. (Der Sample erklingt jetzt noch nicht.)
4) Wenn Sie das Touch Panel (30) berühren, erfolgt die Wiedergabe je nachdem, wo Sie das Panel berührt haben.
5) Mit dem Regler **FX DEPTH** (9) können Sie die Wiedergabelautstärke einstellen. Wenn der Regler sich in der mittleren Position befindet, wird die Sample-Wiedergabe im Verhältnis 1:1 mit dem Signal des Kanals gemischt. In der maximalen Position ist bei der Wiedergabe nur der Sample zu hören; das Eingangssignal des Kanals ist unhörbar.

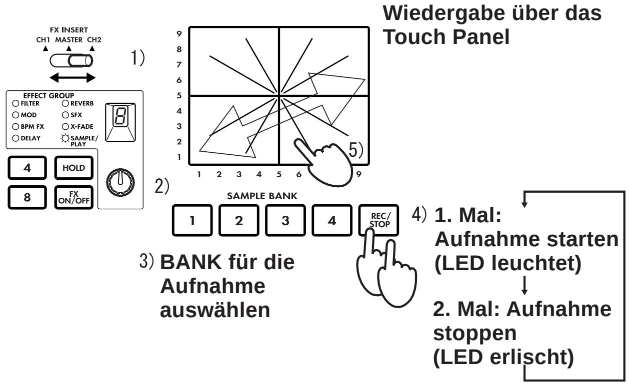


Aufnahme - Bedienung

1) Wählen Sie mit dem Schalter **FX INSERT** (12), ob Sie das Signal von CH1 (Kanal 1), CH2 (Kanal 2) oder des MASTER aufnehmen möchten.
2) Wählen Sie mit dem Effektprogramm-Regler (20) ein Programm der Gruppe SAMPLE/PLAY. Für dieses Beispiel wählen Sie bitte SAMPLE/PLAY-1.
3) Wählen Sie mit den **SAMPLE-BANK**-Tasten 1–4 (26) eine der Sample-Bänke 1–4, in denen Sie aufnehmen möchten.
4) Starten Sie die Aufnahme mit der **REC/STOP**-Taste (27). Die Aufnahme stoppt, wenn Sie die **REC/STOP**-Taste nochmals drücken (oder wenn die maximale Aufnahmezeit erreicht ist).

☆ Während der Aufnahme leuchtet die LED der REC/STOP-Taste (27).

5) Berühren Sie das Touch Panel (30), und die aufgenommene Phrase wird abgespielt. Die Art und Weise, auf die die Phrases gespielt werden, hängt vom gewählten Programm ab. Beachten Sie dazu die "Liste der Effektprogramme" auf Seite 4.



Aufnahme und Wiedergabe, wenn kein SAMPLE/PLAY-Effektprogramm ausgewählt ist

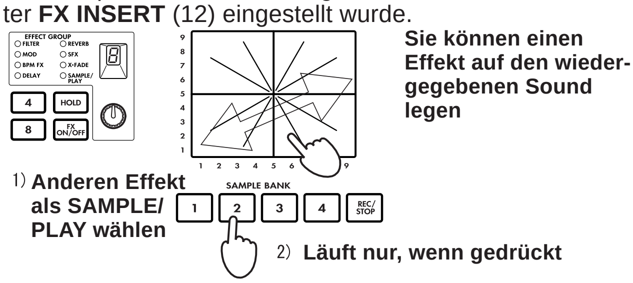
Sie können auch dann Phrasen aufnehmen und abspielen (einfache Wiedergabe), wenn kein SAMPLE/PLAY-Effektprogramm ausgewählt wurde.
Wiedergabe und Aufnahme sind nicht möglich, wenn FX ausgeschaltet ist.

Wiedergabe - Bedienung

1) Wählen Sie mit dem Effektprogramm-Regler (20) ein Programm, das sich nicht in der Gruppe SAMPLE/PLAY befindet.
2) Wenn Sie eine der **SAMPLE-BANK**-Tasten 1–4 (26) drükken, wird der entsprechende Sample abgespielt, so lange Sie die Taste gedrückt halten. Der Sample läuft jedoch nur in normaler Geschwindigkeit, und wird mit der Lautstärke, in der er aufgenommen wurde, fortlaufend wiederholt ("Loop").

☆ Wenn Sie während der Sample-Wiedergabe das Touch Panel (30) bedienen, können Sie einen Effekt auf den Sample legen.

☆ Der Sample wird in den Kanal gemischt, der mit dem Schalter **FX INSERT** (12) eingestellt wurde.



☆ Drücken Sie bei laufender Wiedergabe den HOLD-Schalter (24), wird die Wiedergabe angehalten.
Drücken Sie anschließend eine der **SAMPLE BANK**-Tasten 1–4 (26), setzt dies die HOLD-Funktion wieder außer Kraft.

Aufnahme - Bedienung

1) Wählen Sie mit dem Schalter **FX INSERT** (12), ob Sie das Signal von CH1 (Kanal 1), CH2 (Kanal 2) oder des MASTER aufnehmen möchten.
2) Wählen Sie mit dem Effektprogramm-Regler (20) ein Programm, das sich nicht in der Gruppe SAMPLE/PLAY befindet.
3) Schalten Sie mit der **REC/STOP**-Taste (27) in Aufnahmebereitschaft. (Diesen Status können Sie mit der Taste FX ON/OFF (25) wieder deaktivieren.)

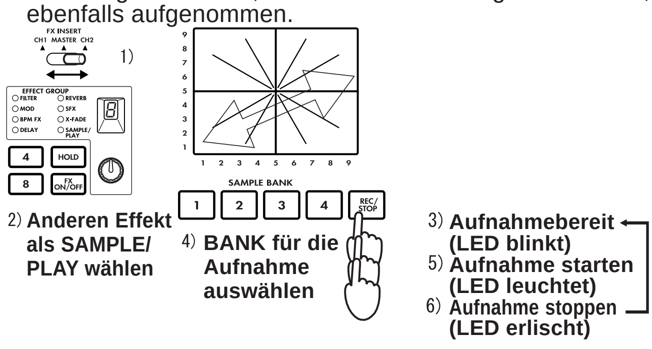
☆ Die LED der **REC/STOP**-Taste (27) blinkt, um die Aufnahmebereitschaft anzuzeigen.

4) Wählen Sie mit den **SAMPLE-BANK** Tasten 1–4 (26) eine der Sample-Bänke 1–4, in denen Sie aufnehmen möchten. (Der Sample ist jetzt noch nicht zu hören.)
5) Starten Sie die Aufnahme durch nochmaliges Drücken der **REC/STOP**-Taste (27).
6) Die Aufnahme stoppt, wenn Sie die **REC/STOP**-Taste nochmals drücken (oder wenn die maximale Aufnahmezeit erreicht ist).

☆ Während der Aufnahme leuchtet die LED der **REC/STOP**-Taste (27).

☆ Wenn Sie erneut aufnehmen möchten, wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 3.

☆ Wenn Sie aufnehmen, während ein Effektprogramm aus einer anderen Gruppe als SAMPLE/PLAY gewählt ist, wird der Klang des Effekts, der vom Touch Panel gesteuert wird, ebenfalls aufgenommen.



Sample speichern - "WRITE"

Phrasen, die Sie mit der Taste **REC/STOP** aufgenommen haben, befinden sich nur im temporären Arbeitsspeicher des KM-2 und gehen beim Ausschalten verloren. Wenn Sie die Samples behalten möchten, müssen Sie sie mit der WRITE-Funktion speichern. Andererseits werden Phrasen, die Sie bereits mit WRITE gespeichert haben, durch neue Aufnahmen nicht gelöscht, solange Sie nicht erneut die WRITE-Funktion durchführen.

1) Drücken und halten Sie zwei Sekunden lang die **WRITE**-Taste (28). Die WRITE-LED beginnt zu blinken, und der KM-2 ist "in Speicherbereitschaft".
2) Drücken Sie die **SAMPLE-BANK**-Taste(n) 1–4 (26), die Sie speichern möchten. (Die ausgewählte SAMPLE-BANK-LED blinkt.) Sie können auch zwei oder mehr Sample-Bänke zum Speichern auswählen.

☆ Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt die **TAP**-Taste (19) oder den Schalter **FX ON/OFF** (25) drücken, wird der WRITE-Vorgang abgebrochen.

3) Drücken Sie die **WRITE-**Taste (28) erneut, beginnt der Speichervorgang.
   Je Speicher-Bank dauert der Write-Vorgang maximal 20 Sekunden.
   Der Fortschritt des Speichervorgangs lässt sich während des Speicherns an der Pegelanzeige ablesen. Nach Abschluss des Speichervorgangs erlischt die **WRITE**-LED.

☆ Unterbrechen Sie den Speichervorgang niemals durch Ausschalten des Geräts, da dies unweigerlich zum Verlust der Daten führt.

Über die Programmzuweisungstasten (MAP)

Ihre meistverwendeten Effektprogramme können für schnellstmöglichen Abruf den programmierbaren MAP-Tasten 1–8 zugewiesen werden. Diese Programmzuweisungstasten speichern nicht nur die Effektprogrammnummer, sondern auch den Zustand der HOLD-Taste, die HOLD-Position, und andere Daten (siehe unten).

Auf einer MAP-Taste gespeicherte Daten

- Nummer der Effektprogramm-Gruppe
- Status der HOLD-Taste (Ein/Aus) und HOLD-Position (Koordinaten)
- Bei der Gruppe BPM FX der BPM-Wert, der beim Speichern der MAP angezeigt war
- Bei der Gruppe SAMPLE/PLAY die Nummer der verwendeten SAMPLE BANK (diejenige der Sample-Bänke 1–4, die beim Speichern der MAP-Taste ausgewählt war)

MAP-Taste speichern

1) Drücken Sie diejenige der MAP-Tasten 1–8 (23), unter der Sie speichern möchten.
2) Wählen Sie mit dem Effektprogramm-Regler (20) das Effektprogramm, das Sie speichern möchten. Wenn Sie mit HOLD "ON" (eingeschaltet) speichern möchten, schalten Sie die HOLD-Taste ein (LED leuchtet), und berühren Sie das Touch Panel (30) an den gewünschten Koordinaten.
3) Drücken und halten Sie die vorher gewählte (leuchtende) MAP-Taste (23) zwei Sekunden lang. Wenn die MAP-LED dreimal aufgeblinkt hat, wurden die Daten gespeichert.

- Die Zahl in der Anzeige der Effektnummer blinkt ebenfalls.

Kalibrierung des Crossfaders

Der KM-2 bietet die Möglichkeit, den Einsatzpunkt des Crossfaders (Überblendreglers) beim Überblenden zwischen CH 1 und CH 2 individuell einzustellen. (Ab Werk ist der Crossfader so eingestellt, daß der Überblendvorgang bereits bei der geringsten Fader-Bewegung einsetzt.)

1) Schalten Sie das Gerät aus.

2) Schalten Sie das Gerät bei gedrückter **WRITE-**Taste (28) und gleichzeitig gedrückter **REC/STOP-**Taste (27) wieder ein.
   Anschließend sehen Sie im BPM-Display die Anzeige “CAL”; Sie befinden sich im Kalibrierungs-Modus.

3) Betätigen Sie nun den Crossfader (29), leuchten die LEDs der **SAMPLE BANK-**Tasten 1–4 (26) entsprechend ihrer Handbewegung auf.
   Der Punkt, an dem das Licht von LED 1 nach LED 2 wechselt, zeigt den Einsatzpunkt des Crossfaders beim Überblenden von CH 1 nach CH 2 an.
   Der Punkt, an dem das Licht von LED 4 nach LED 3 wechselt, zeigt den Einsatzpunkt des Crossfaders beim Überblenden von CH 2 nach CH 1 an.

4) Bewegen Sie den Crossfader nun an den Punkt, an dem das Überblenden von CH 1 nach CH 2 beginnen soll.

5) Speichern Sie den Crossfader-Einsatzpunkt durch Drücken der **REC/STOP-**Taste (27).

6) Zur Einstellung des Crossfader-Einsatzpunktes von CH 2 nach CH 1 wiederholen Sie die Schritte 4 und 5 entsprechend.

7) Drücken Sie nun die **WRITE-**Taste (28), werden die zuvor eingestellten Crossfader-Daten im internen Speicher des KM-2 gespeichert. Anschließend ist das Gerät wieder betriebsbereit.

☆ Es ist nicht möglich, den Crossfader-Einsatzpunkt so einzustellen, daß BANK LED 2 und 3 gleichzeitig leuchten.
☆ Der Überblendvorgang setzt frühestens nach 3,0 mm des Crossfader-Regelwegs (links bzw. rechts) ein. Es ist nicht möglich, mit dem Überblenden weiter links oder rechts zu beginnen.
(Stellen Sie den Crossfader entsprechend Schritt 5 so ein, daß sich dieser in Links- bzw. Rechtsanschlagposition befindet, wird der Einsatzpunkt automatisch auf den Mindestwert gesetzt.)
☆ Die Kalibrierungsdaten bleiben auch bei ausgeschaltetem Gerät erhalten.

Technische Daten

Eingangs-Sektion

BPM	: 40~999 (TAP) 80~160 (AUTO)
PHONE INPUT	: Eingangsimpedanz 40 kOhm, Bezugspegel -40 dBu
LINE INPUT	: Eingangsimpedanz 10 kOhm, Bezugspegel -10 dBu
MIC INPUT	: Eingangsimpedanz 9 kOhm, Bezugspegel -40 dBu
MASTER OUTPUT	: Ausgangsimpedanz 600 Ohm, Bezugspegel 0 dBu
MONITOR OUTPUT	: Ausgangsimpedanz 33 Ohm

Effekt-Sektion

Sampling-Frequenz	: 44,1 kHz
AD/DA	: 20 Bit
Maximale Aufnahmedauer	: 23,7 Sekunden
Effektprogramme	: 80
Programmzuordnungen	: 8
Leistungsaufnahme	: 12,3 W (typ.)
Abmessungen	: B ✕ H ✕ T = 218 mm ✕90 mm ✕ 206 mm (einschließlich Vorsprüngen)
Gewicht	: 1,8 kg
Mitgeliefertes Zubehör	: Netzadapter
	: Schutzabdeckung für das Touch Panel
Optionen	: Crossfader-Einheit

目次

安全上のご注意 1
接続および各部の名称、機能 2
エフェクト・プログラム・リスト 4
操作方法 5
クロスフェーダの調整について 7
仕様／保証規定 8

安全上のご注意

火災・感電・人身傷害の危険を防止するには以下の指示を守ってください

⚠ 警告

- ● 本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。
- ● 付属のACアダプターは、必ずAC100Vの電源コンセントにACアダプターを差し込んでください。
- ● 次のような場合には直ちに電源を切り、ACアダプター使用時はコンセントから抜きます。そして、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。
- ○ ACアダプターの電源コードやプラグが破損したとき
- ○ 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
- ○ 製品が（雨などで）濡れたとき
- ○ 製品に異常や故障が生じたとき

- ● 次のような場所での使用や保存はしないでください。
- ○ 温度が極端に高い場所（直射日光のあたる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）
- ○ 水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）や湿度の高い場所
- ○ ホコリの多い場所

- ● 修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。
- ● ACアダプターのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。
- ● 本製品をヘッドフォン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。

- ● 本製品に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水やジュースなど）を絶対にいれないでください。
- ● 本製品およびACアダプターを分解したり、改造したりしないでください。

⚠ 注意

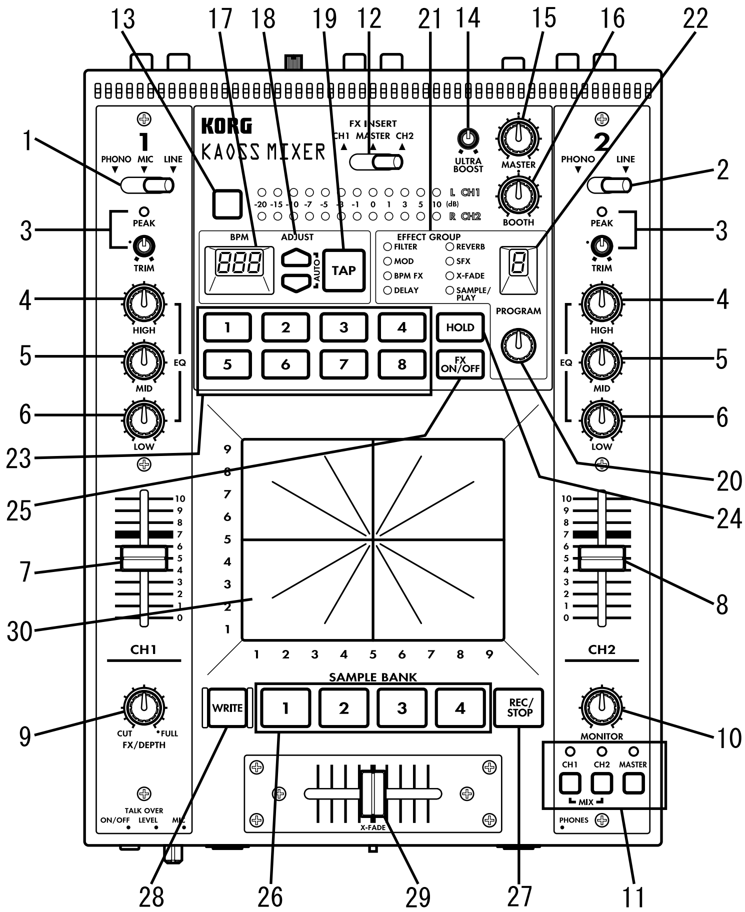
- ● 本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。
- ● 本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このため他の電気機器を接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆に他の電気機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。

- ● ACアダプターをご使用になる場合は、必ず指定のものをご使用ください。他のアダプターをご使用になりますと故障の原因となります。また、使用後はACアダプターをコンセントから抜いてください。
- ● スイッチやつまみに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。
- ● 外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。（コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可）。

- ● ACアダプターをコンセントから抜くときは、絶対にコードを引っぱらないでください。故障の原因となります。

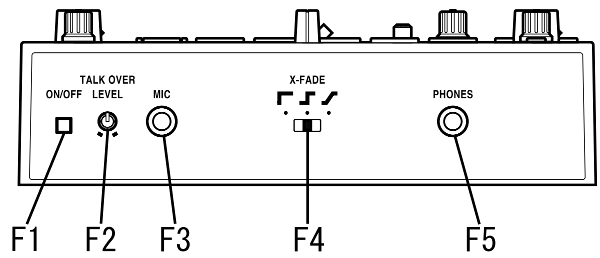
接続および各部の名称、機能

上　面



1. チャンネル1　・インプット・セレクト・スイッチ
   チャンネル1の入力ソースを選択します。
   注意:　入力ソースにマイクを選択する場合は、前面の**TALK OVER ON/OFF**スイッチ（F1）をOFFにしてください。
   LINE:CDプレーヤーなど MIC:マイク
   PHONE:ターンテーブル、
   TALK OVER ▮:ON □:OFF
2. チャンネル2　・インプット・セレクトスイッチ
   チャンネル2の入力ソースを選択します。
3. PEAK（ピーク・インジケーター）、TRIM（トリムつまみ）
   最大音量が入力されてもピーク・インジケーターが点灯しないようにトリムつまみを調整します。
4. **HIGH EQ**（ハイ・イコライザー）
   高域イコライザーのブースト/カットを設定します。
5. **MID EQ**（ミドル・イコライザー）
   中域イコライザーのブースト/カットを設定します。
6. **LOW EQ**（ロー・イコライザー）
   低域イコライザーのブースト/カットを設定します。
7. チャンネル1・フェーダー
   チャンネル1の音量を調整します。
8. チャンネル2・フェーダー
   チャンネル2の音量を調整します。
9. **FX DEPTH**（エフェクト・デプスつまみ）
   CUTの位置でまったくエフェクトのかからない音になり、**FULL**でもっともエフェクトがかかった音になります。通常は**FULL**の位置で使用してください。

前　面



F1. **TALK OVER ON/OFF**（トーク・オーバー・スイッチ）
このスイッチをＯＮ（スイッチが押し込まれた状態）にすると、マイク入力の音声がマスター・アウトプットにミックスされます。
☆ マイクをチャンネル1の入力として使用する場合は、トーク・オーバー・スイッチはOFFにしてください。

F2. **MIC LEVEL**（マイク・レベルつまみ）
マイクの音量を設定します。

F3. **MIC**（マイク入力端子）
マイクを接続します。
注：マイク入力は、アンバランス入力です。

F4. **X-FADE**（クロス・フェーダー・カーブ・スイッチ）
クロス・フェーダーのカーブを選択します。

F5. **PHONES**（ヘッドフォン端子）
ヘッドフォンを接続します。

10. **MONITOR**（モニターつまみ）
前面のPHONES端子（F5）の出力レベルを設定します。

11. モニター・セレクト・スイッチ
CH1:チャンネル1のサウンドをモニターできます。
CH2:チャンネル2のサウンドをモニターできます。
MASTER:マスター出力に出ているサウンドをモニターできます。
MIX（CH1とCH2を同時に押す）:ヘッドフォンのLchでチャンネル1のサウンド、Rchでチャンネル2のサウンドをモニターできます。

12. **FX INSERT**（エフェクト・インサート・スイッチ）
CH1:チャンネル1のプリ・フェーダーの位置にエフェクトを挿入します。
CH2:チャンネル2のプリ・フェーダーの位置にエフェクトを挿入します。
MASTER:マスター（クロス・フェーダーの後ろ）にエフェクトを挿入します。
☆ 一部の特殊なエフェクト・プログラムでは、エフェクトが挿入される位置が異なります。（P．4「エフェクト・プログラム・リスト」参照）。

13. レベル・メーター・モード・スイッチ
レベル・メーター表示のモードを選択します。このスイッチを押すたびに、下記の2種の表示モードが切り替わります。
CH1/CH2:チャンネル1、2（プリ・フェーダー）の入力レベルをそれぞれ表示します。
L/R:マスター出力のLch、Rchのレベルをそれぞれ表示します。
CH1/CH2は最大で０dB〜1dBで使用して下さい。

14. **ULTRA BOOST**（ウルトラ・ブーストつまみ）
新開発ウルトラ・ブースト効果の強さを設定します。このつまみを右にまわすほど、低音をブーストすると同時に、バス・ドラムやベース音のエッジを強調します。

15. **MASTER**（マスター・ボリューム）
MASTER OUTPUT端子（R6）から出力される音の音量を設定します。

16. **BOOTH**（ブース・ボリューム）
BOOTH OUTPUT端子（R7）から出力される音の音量を設定します。

17. **BPM**（BPM表示機）
曲のテンポの速さ、いわゆるBPMを表示します。

18. **ADJUST**（BPMアジャスト・キー）
TAPキー（19）または、オートBPM検出によって設定されたBPMを細かく調整します。
△ でBPMの数字が増えます（テンポが早くなる）。
▽ でBPMの数字が減ります（テンポが遅くなる）。

19. **TAP**（タップ・キー）
曲のビートに合わせてこのキーを2回以上押すと、そのビートを検出して**BPM**表示機（17）にテンポが表示されます。
☆ 検出可能なBPMは、40〜999です。
☆ BPM機能については、P.5「BPM機能について」を参照ください。

20. エフェクト・プログラムつまみ
このつまみを回してエフェクトのプログラムを選択します。エフェクト・プログラムは、FILTER（フィルター）、MOD（モジュレーション）など8種のグループに分かれており、各グループにそれぞれ10個、合計80個のプログラムがプリセットされています。

21. エフェクト・グループ・ディスプレイ
現在選択されているエフェクト・プログラムのグループ名を表示します。

22. エフェクト・ナンバー・ディスプレイ
現在選択されているエフェクト・プログラム・ナンバーを表示します。
☆ 各プログラムにどんなエフェクトが設定されているかは、P.4「エフェクト・プログラム・リスト」を参照ください。

23. プログラム・マップ・キー1–8
80個のエフェクト・プログラムのうち、自分のお気に入りのプログラムを8個までプログラム・マップ・キーにアサイン（割り当て）することができ、スピーディーなプログラムの切り替えが可能です。

24. **HOLD**（ホールド・スイッチ）
このスイッチが点灯しているときは、タッチ・パネル（30）がホールド状態になります。タッチ・パネルから指を離しても、最後に触っていた位置でのエフェクトが保持されます。

25. **FX ON/OFF**（エフェクトON/OFFスイッチ）
このスイッチを押すごとに、点灯（エフェクトON）、消灯（エフェクトOFF）を繰り返します。

26. **SAMPLE BANK**（サンプル・バンク・キー1–4）
サンプリングされたフレーズがそれぞれにメモリされています。SAMPLE/PLAYのエフェクト・プログラム以外では、1–4のキーを押すと、押している間だけ、フレーズが再生されます。
☆ 再生音は、**FX INSERT**スイッチ（12）で選択しているチャンネル側に出てきます。
☆ 再生音にさらにエフェクトをタッチ・パネルで付加することもできます。

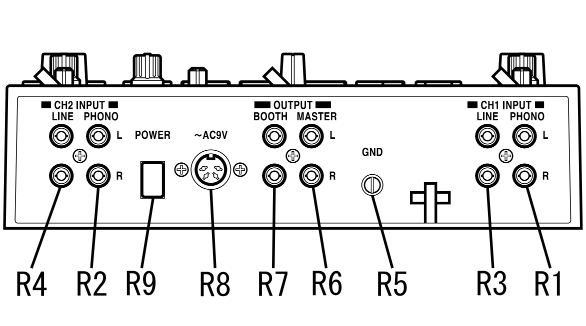
27. **REC/STOP**（レコード・キー）
SAMPLE/PLAYのエフェクト・プログラムを選択しているときに、このキーを押すと、録音が開始され、再度押すと録音が終了します。
詳しくは、P.6「SAMPLE/PLAYエフェクトについて」を参照ください。

28. **WRITE**（ライト・キー）
新たにサンプリングしたフレーズは、電源を切ると消えてしまいます。フレーズを保存するときは書き込みの作業が必要です。ライトの操作については、P.7「サンプルの保存について」を参照ください。

29. **X-FADE**（クロス・フェーダー）
チャンネル1、チャンネル2のミックス比を設定します。

30. タッチ・パネル
エフェクトの音色を変化させます。

背　面



R1. **CH1 PHONO**（チャンネル1・フォノ入力端子）
R2. **CH2 PHONO**（チャンネル2・フォノ入力端子）
ターン・テーブルを接続します。

R3. **CH1 LINE IN**（チャンネル1・ライン入力端子）
R4. **CH2 LINE IN**（チャンネル2・ライン入力端子）
CDなどを接続します。

R5. **GND**（グランド端子）
ターン・テーブルのGND（グランド）線を接続します。

R6. **MASTER OUTPUT**（マスター・アウトプット端子）
MASTERボリューム（15）で設定した音量で出力されます。

R7. **BOOTH OUTPUT**（ブース・アウトプット端子）
BOOTHボリューム（16）で設定した音量で出力されます。

R8. **~AC9V**（電源端子）
付属の電源アダプターを接続します。

R9. **POWER**（電源スイッチ）
☆ 電源を入れてから、KM-2のシステムが起動して使用可能になるまでには最長10秒かかります。

エフェクト・プログラム・リスト

KM-2 EFFECT PROGRAM LIST

EFFECT GROUP	PROG	TITLE	X ⇔	Y ⇕	BPM
FILTER	0	RESONANCE FILTER	FREQUENCY	RESONANCE	
	1	ISOLATOR LPF/HPF TYPE	HI CUT <-> LOW CUT	NO ASSIGN	
	2	WAH FILTER	SPEED	DEPTH	
	3	DIST+VOICE FILTER	TALKING	DISTORTION	
	4	DIST+FILTER	FREQUENCY	DISTORTION	
	5	MANUAL PHASER	FREQUENCY	RESONANCE	
	6	PAN BY HPF X-FADE	PAN	FREQUENCY	
	7	DIST+ISOLATOR	LOW-MID-HI	DISTORTION	
	8	MID FREQ ISOLATOR	MID BOOST<->CUT	NO ASSIGN	
	9	3BAND ISOLATOR	HI CUT <-> LOW CUT	MID LEVEL	
MODULATION	0	VIBRATE	SPEED	DEPTH	
	1	PHASER	SPEED	FREQUENCY	
	2	AUTO PAN	LFO SPEED	DEPTH	
	3	FLANGER+FILTER	FLANGER SPEED	FILTER FREQ	
	4	DIST+PHASER	FREQUENCY	FX LEVEL	
	5	MANUAL FLANGER1	DELAY TIME	RESONANCE	
	6	MANUAL FLANGER2	DELAY TIME	RESONANCE	
	7	PITCH SHIFT	Lch PITCH	Rch Pitch	
	8	TREMOLO	SPEED	DUTY	
	9	STEP PHASER	MOD STEP	RESONANCE	
BPM FX	0	BPM DELAY1	X1-3 1/4BEAT ⋮ X3-5 1/2 BEAT ⋮ X5-7 1/3 BEAT ⋮ X7-9 3/4 BEAT	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	1	BPM DELAY2(TAPE ECHO TYPE)	X1-3 1/4BEAT ⋮ X3-5 1/2 BEAT ⋮ X5-7 1/3 BEAT ⋮ X7-9 3/4 BEAT	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	2	BPM MULTI TAP DELAY1	NO ASSIGN	LEVEL	○ DELAY TIME
	3	BPM MULTI TAP DELAY2	NO ASSIGN	LEVEL	○ DELAY TIME
	4	BPM MULTI TAP DELAY3	NO ASSIGN	FEEDBACK	○ DELAY TIME
	5	BPM PHASER	X1-3 x2BEAT ⋮ X3-5 x1 BEAT ⋮ X5-7 1/2 BEAT ⋮ X7-9 1/4 BEAT	RESONANCE	○ SPEED
	6	BPM FLANGER	X1-3 x2BEAT ⋮ X3-5 x1 BEAT ⋮ X5-7 1/2 BEAT ⋮ X7-9 1/4 BEAT	RESONANCE	○ SPEED
	7	BPM TREMOLO	X1-3 x1BEAT ⋮ X3-5 1/2 BEAT ⋮ X5-7 1/4 BEAT ⋮ X7-9 1/8 BEAT	DEPTH	○ SPEED
	8	BPM STEP PHASER	FREQUENCY(MANUAL)	RESONANCE	○ SPEED
	9	BPM STEP FLANGER	STEP SPEED	RESONANCE	○ SPEED
DELEY	0	TAPE ECHO	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	1	DELAY	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	2	DELAY	DELAY TIME	FX LEVEL,FEEDBACK	
	3	DELAY (POST FADER TYPE) ★	DELAY TIME	DELAY LEV	
	4	MULTI TAP DELAY	TONE	FEEDBACK	
	5	LONG DELAY	FEEDBACK	FX LEVEL	○ DELAY TIME
	6	PING PONG DELAY	DELAY TIME	FEEDBACK	
	7	TALK MOD+DELAY	TALKING	DELAY LEVEL	
	8	FILTER +DELAY	FILTER FREQ	RESONANCE	
	9	DUB+DELAY	DELAY TIME	TONE	
REVERB	0	HALL REVERB	TONE	REVERB LEVEL	
	1	GATE REVERB1	TONE	REVERB LEVEL	
	2	PLATE REVERB	REV TIME	REVERB LEVEL	
	3	GATE REVERB2	FREQUENCY	REVERB LEVEL	
	4	REVERB+DELAY	DELAY FEEDBACK	REVERB LEVEL	
	5	REVERB+DELAY	DELAY TIME	REVERB LEVEL	
	6	TALK MOD+REVERB	TALKING	RESONANCE	
	7	FILTER+REVERB	FILTER FREQ	REVERB LEVEL	
	8	3D PAN	L<->R PAN	REVERB LEVEL	
	9	ROOM REVERB	TONE	REVERB LEVEL	
SFX	0	STEP MODULATION	MOD DEPTH	FX LEVEL	
	1	RING MOD+FILTER	RING FREQ	FILTER FREQ	
	2	SIN WAVEFORM OSCLATOR	PITCH	OSC LEVEL	
	3	BPM DELAY + ISOLATOR	ISOLATOR LOW-MID-HI	DRY/WET BALANCE	○ DELAY TIME
	4	RING +DELAY	TIME	RING+DELAY BALANCE	
	5	TREMOLO+DELAY	TIME + LFO SPEED	DLY TREM X-FADE	
	6	SPECIAL ECHO	TIME	FX LEVEL	
	7	VOICE OSCLATOR	PITCH	CHARACTER	
	8	SQUARE WAVEFORM OSCLATOR	PITCH	OSC LEVEL	
	9	AQUA	SPEED	FX LEVEL	
X-FADE	0	REVERB X-FADE1★	CH1 ∩ CH2 CH1 ∩ CH2	REV LEVEL	
	1	REVERB X-FADE2★	CH1 ∩ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 CH1 REV LEVEL Y:1-5 CH2 REV LEVEL	
	2	ISOLATOR X-FADE★	CH1 ∩ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 HI CUT (CH1), LOWCUT(CH2) Y:1-5 LOW CUT (CH1), HI CUT(CH2)	
	3	FILTER X-FADE2★	CH1 ∩ CH2 CH1 ∩ CH2	FILTER FREQ	
	4	RESONANCE FILTER X-FADE★	CH1 ∩ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 LPF FREQ (CH1), LOWCUT(CH2) Y:1-5 LOW CUT (CH1), LPF FREQ(CH2)	
	5	BPM DELAY X-FADE★	CH1 ∩ CH2 CH1 ∪ CH2	Y:5-9 CH1 DLY LEVEL Y:1-5 CH2 DLY LEVEL	○ DELAY TIME
	6	PHASER X-FADE★	CH1 ∩ CH2 CH1 ∩ CH2	PHASING LEVEL	
	7	TAPE ECHO X-FADE★	CH1 ∩ CH2 CH1 ∩ CH2	DRY/WET BALANCE	
	8	FLANGER+REV X-FADE★	CH1 ∩ CH2 CH1 ∩ CH2	FLANGER+REV LEVEL	
	9	STEP MOD X-FADE★	CH1 ∩ CH2 CH1 ∩ CH2	STEP MOD LEVEL	
SAMPLE/PLAY	0	LOOP1(AUTO REC START)	LOOP END TIME CONTROL	PLAYBACK LEVEL	
	1	FORWARD & REVERSE	FORWARD & REVERSE	PLAYBACK LEVEL	
	2	FORWARD & REVERSE(Hi SPEED)	FORWARD & REVERSE	PLAYBACK LEVEL	
	3	SCRATCHING	SCRATCH	Y:5-9:GATE ON Y1-5:GATE OFF	
	4	SCRATCHING WITH FILTER	SCRATCH	FILTER FREQ	
	5	TIME STRETCH	SLOW <-> FAST TEMPO	PLAYBACK LEVEL	
	6	SCRATCHING WITH BPM DELAY ★	SCRATCH	DELAY LEVEL	○ DELAY TIME
	7	LOOP2	LOOP START TIME CONTROL	PLAYBACK LEVEL	
	8	FORWARD & REVERSE with DELAY	FORWARD & REVERSE	DELAY LEVEL	
	9	FORWARD&REVERSE with SFX	FORWARD & REVERSE	SFX CONTROL	

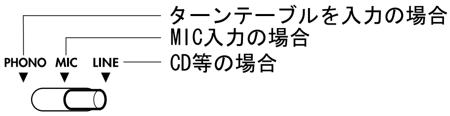
★のプログラムについて
FX INSERTの位置に拘らずサンプル録音の取り口はMASTERとなり、CH1、CH2及びCH1&2をPHONES端子よりモニター時はディレイリバーブが掛からない状態でモニターされます
○ AUTO REC STARTについて
SAMPLE／PLAY 0番 選択時の録音はAUTO REC START となります。 RECキーを押した後、信号が入力されると録音が自動的に開始されます
X-FADEエフェクトグループおよびDELAY-3では、FX INSERT スイッチがMASTER時には、サンプル再生音にエフェクトはかかりません。

∩ タッチパネルを左端の中央から右端中央にむかって山なりになぞってクロスフェードします
∩ タッチパネルを右端の中央から左端中央にむかって山なりになぞってクロスフェードします
∪ タッチパネルを右端の中央から左端中央にむかってU字になぞってクロスフェードします

操作方法

基本的な使いかた

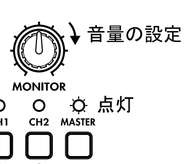
1）P.2「接続および各部の名称」を参照してCH1、CH2にターンテーブルやCDを接続します。 また、接続した機器に合せチャンネル1、2のインプット・セレクトスイッチ（1、2）を切り替えてください。



2）再生機器としてヘッドフォンを使用する場合は、前面の**PHONES**端子（F5）にヘッドフォンを接続します。
ここではヘッドフォンでモニターしてみましょう。

3）**POWER**スイッチ（R9）をいれます。KM-2のシステム起動は、最長10秒かかります。BPM表示機の回転表示が終わるとシステム起動を完了します。

4）モニター・セレクト・スイッチ（11）が**MASTER**になっていることを確認し、**MONITOR**つまみ（10）でヘッドフォンの音量を設定してください。

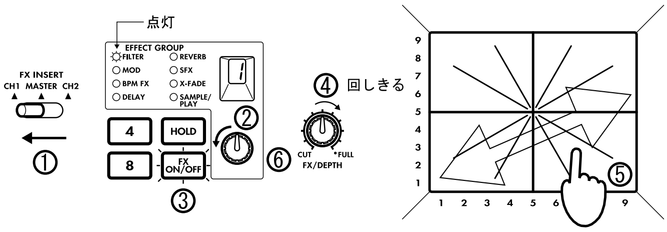


5）CH1の音をヘッドフォンでモニターしてみます。
CH1フェーダー（7）を50〜70%に設定します。**PEAK**のLEDが点灯する場合は、入力が大きすぎます。LEDが点灯しなくなるように**TRIM**つまみ（3）を左に回します。このとき、**X-FADE**（29）はCH1側（左側）に設定してください。

6）エフェクトをタッチ・パネル（30）で操作します。
KM-2のエフェクト部は、タッチ・パネルのX軸（横位置）とY軸（縦位置）で音色を変化させせることができます。どんなエフェクトが何番にあり、XとY軸でどんなパラメータが可変できるかは、P.4「エフェクト・プログラム・リスト」を参照してください。

ここでは、CH1の信号にエフェクトをかけてみましょう。

1 **FX INSERT**（12）をCH1に設定します。
2 ここでは、エフェクト・プログラムつまみ（20）を回して、FILTERグループの1番を呼び出してみましょう。
3 **FX ON/OFF**スイッチ（25）が点灯してることを確認します。
4 **FX DEPTH**つまみ（9）を右に回しきりにします。
5 タッチ・パネル（30）を触るとエフェクトがかかります。
6 エフェクト・プログラムつまみ（20）を回すとプログラムが切り替わります。



BPM機能について

BPMとは？

BPMはBEATS PER MINUTEの略で曲のテンポの速さを1分間の拍数（4分音符何個分か）で表したものです。
BPM=120の場合、1分間に120拍（ビート）
したがって、1拍（ビート）が0.5秒の曲のテンポのことです。
BPMの数字が大きいほど早いテンポの曲ということになります。

BPMの検出の仕方

BPMの設定には オートBPM検出と TAPによるBPM入力の2つの方法があります。

オートBPM

1）ＢＰＭ測定をおこないたい曲が入力されているチャンネル（CH1またはCH2）を**FX INSERT**スイッチ（12）で選びます。

2）**ADJUST**キー（18）の△▽を同時に押します。すると、BPMが自動的に検出され、BPM表示機（17）に表示されます。

3）△または▽を押すと検出を終了し、BPMを決定します。

☆ オートBPM検出中に、**FX INSERT**スイッチ（12）を切換えたり、△ ▽を同時に押すと、オートBPM検出がキャンセルされます。

☆ **FX INSERT**スイッチ（12）が**MASTER**の場合は、オートBPM機能は働きません。

☆ ドラムのフレーズが複雑な曲などでは、ＢＰＭを正しく検出しない場合があります。このときはTAPによるBPM検出をおこなってください。
☆ AUTO BPMの検出範囲は80から160です。

TAPによるBPM入力

TAPキー（19）を曲ビートに合せて、2回以上押します。すると、そのテンポがBPM表示機（17）に表示されます。
☆ TAPによるBPM入力は、**FX INSERT**スイッチ（12）が**MASTER**の時にも有効です。

BPMの微調整

BPM検出後は、**ADJIST**（18）の△ ▽でBMP値の微調整ができます。

☆ **FX INSERT**スイッチ（12）を切り替え時は、前回のそのチャンネルでのBPM検出値が表示されます。
☆ BPM検出をはじめて行う場合は、BPM=120が初期値となっています。

BPMエフェクト

BPM FXグループのエフェクトプログラムを選択時には検出したBPMに同期してエフェクト効果をかけることができます。
例えば、BPM FX -1のプログラム BPM DELAY2では、タッチパネル（30）横軸3–5の範囲を触ると、DELAYの長さがBPMの1/2になります。その他のBPMエフェクトについては、P.4「エフェクト・プログラム・リスト」参照してください。
☆ **TAP**キー（19）で、BPM入力した場合にはその都度BPM値がエフェクトに反映されます。
☆ オートBPM時は、**ADJUST**（18）△または▽を押した時点でBPM値がエフェクトに反映されます。

SAMPLE/PLAY（サンプル／プレイ）エフェクトについて

KM-2のサンプリング機能は、約6秒のサンプルを4種類までメモリすることができます。

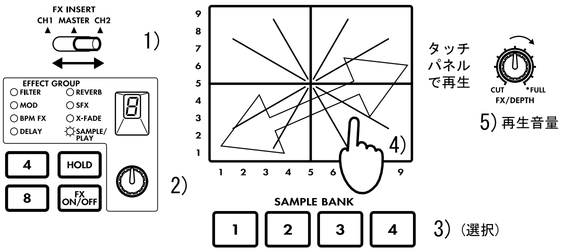
SAMPLE/PLAYのエフェクト・プログラム選択時の録音、再生

SAMPLE/PLAYエフェクト・プログラムを選択時には、サンプルの録音、および再生ができます。また、再生スピードや逆再生、などをタッチパネルでコントロールできます。

☆ 再生のコントロールは、エフェクト・プログラムによって異なります。P.4「エフェクト・プログラム・リスト」を参照してください。

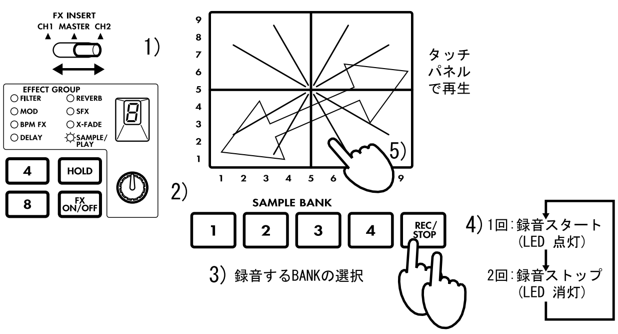
再生の仕方

1）再生音をどのチャンネルにミックスするかをFX INSERTスイッチ（12）で選択します。
2）SAMPLE/PLAYグループのプログラムを選択します。
3）**SAMPLE BANK**キー1–4（26）から再生したいサンプルを選択します。（この時は再生音はでません）
4）タッチパネル（30）を触ると、その場所に応じた再生がおこなわれます。
5）**FX DEPTH**つまみ（9）によって再生音の音量が可変できます。つまみをセンターで再生音とそのチャンネルの入力音が1:1で加算され、つまみを最大にすると再生時はサンプル音だけが出力され、チャンネル入力音は聞こえなくなります。



録音の仕方

1）CH1、CH2、MASTERのどのサウンドを録音するかを**FX INSERT**スイッチ（12）で選択します。
2）エフェクト・プログラムつまみ（20）でSAMPLE/PLAYのプログラムを選びます。
ここでは、SAMPLE/PLAY-1を選択しましょう。
3）1–4のどのサンプルバンクに録音するかを、**SAMPLE BANK**キー1–4（26）のキーを押して設定します。
4）**REC/STOP**キー（27）を押すと録音がはじまり、再度**REC/STOP**キーを押すと（または最大録音時間まで録音すると）録音が終了します。
☆ 録音中は**REC/STOP**キー（27）のLEDが点灯します。
5）タッチパネル（30）を触ると、録音したフレーズが再生されます。フレーズの再生のしかたはプログラムによって違います。P.4「エフェクト・プログラム・リスト」を参照してください。

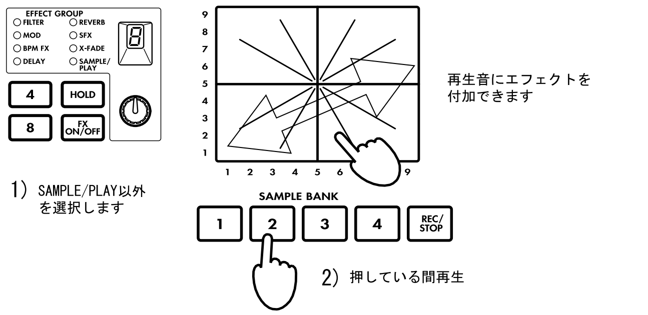


SAMPLE/PLAY以外のエフェクト・プログラム選択時の録音、再生

SAMPLE/PLAY以外のエフェクト・プログラムを選択時にも、フレーズの録音、再生（簡易再生）ができます。
FX OFF時には、録音、再生はできません。

再生の仕方

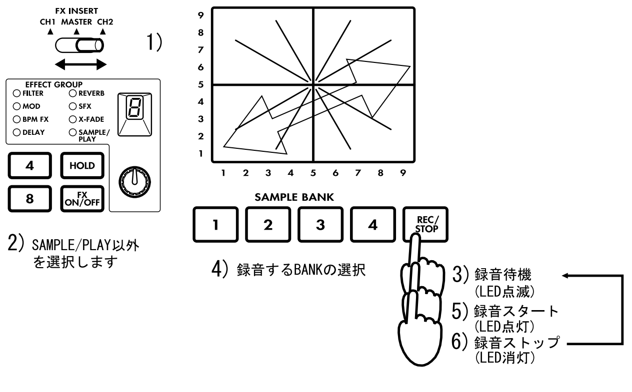
1）エフェクト・プログラムつまみ（20）でSAMPLE/PLAY以外のエフェクト・プログラムを選択します。
2）**SAMPLE BANK**キー1–4（26）を押すと、押している間だけフレーズが再生されます。ただし、この再生は一倍のスピードで、音量も録音時の音量でループ（繰り返し）再生されます。
☆ ここで再生しながら、タッチパネル（30）を操作すると再生音にエフェクトをかけることができます。
☆ 再生音は、**FX INSERT**スイッチ（12）で選択しているチャンネルにミックスされます。



☆ 再生中に**HOLD**スイッチ（24）を押すと再生がホールドされます。再度、**SAMPLE BANK**キー1–4（26）を押すと、ホールドは解除されます。

録音の仕方

1）CH1、CH2、MASTERのどのサウンドを録音するかを**FX INSERT**スイッチ（12）で選択します。
2）エフェクト・プログラムつまみ（20）で**SAMPLE/PLAY**以外のエフェクト・プログラムを選びます。
3）**REC/STOP**キー（27）を押します。この時点では録音待機状態になります。（**FX ON/OFF**スイッチ（25）でキャンセル）
☆ 録音待機中は**REC/STOP**キー（27）のLEDが点滅します。
4）**SAMPLE BANK**キー1–4（26）よりメモリするバンクを選びます。（この時はサンプル音はでません）
5）再度**REC/STOP**キー（27）を押すと録音がはじまります。
6）その後、**REC/STOP**キー（27）を押すと（または最大録音時間まで録音すると）録音が終了します。
☆ 録音中は**REC/STOP**キー（27）のLEDが点灯します。
☆ 録音し直す場合は、3）からの操作を繰り返します。
☆ SAMPLE/PLAYプログラム以外で録音する場合は、タッチパネル操作によるエフェクト音も録音されます。



サンプルの保存「WRITE」について

REC/STOPキーにより録音されたフレーズは一時的にKM-2のメモリに書き込まれているだけですので、電源を切ると消えてしまいます。保存したい場合は、必ず WRITE（ライト）の操作をしてください。また、逆にライトをしないかぎり新たな録音をおこなっても、既に保存されているフレーズが消えてしまうことはありません。

1）**WRITE**キー（28）を2秒間押し続けるとWRITE LEDが点滅しはじめ、WRITE待機状態になります。

2）保存したい**SAMPLE BANK**キー1–4（26）を押します（押したSAMPLE BANKが点滅）。WRITEするBANKを2つ以上選択することもできます。

☆ ここで、**TAP**キー（19）、または**FX ON/OFF**スイッチ（25）を押すとWRITEがキャンセルできます。

3）再度、**WRITE**キー（28）を押すと書き込みが開始されます。書き込みには1BANKあたり最大で約20秒かかります。書き込み中は、LEVEL METERに書き込み状況が表示されます。**WRITE**キー（28）のLEDが消灯すると書き込み終了です。

☆ 書き込みの途中で絶対に電源をきらないで下さい。データがこわれてしまいます。

プログラムMAP（マップ）について

プログラムMAP 1–8には、お気に入りのエフェクトプログラムを割り当てることができ、スーピディーにエフェクトプログラムの切り替えができます。また、プログラムMAPにはエフェクトプログラムナンバーだけでなく、HOLD ON/OFFの状態や、そのHOLD位置など 下記のデータも合せてメモリしておくことができます。

プログラムMAPにメモリできるもの

・ エフェクトプログラムグループナンバー
・ HOLD ON/OFFの状態および、その位置（座標）
・ BPM FXグループにおいては、MAPにメモリ操作をおこなったときに表示されているBPM値
・ SAMPLE/PLAYグループにおいては、使用するSAMPLE BANKナンバー（メモリ操作をおこなったときに、選ばれていたSAMPLE BANK 1–4がメモリされます）

MAPのメモリのしかた

1）メモリしたいMAPナンバー1–8（23）を押して選択します。

2）メモリしたいエフェクト・プログラムをエフェクト・プログラムつまみ（20）で選択します。
HOLD ONでメモリしたい場合は、HOLD ON（LED点灯）状態にし、メモリしたいタッチパネル（30）の座標を触ります。

3）現在、点灯しているプログラム・マップ・キー（23）を2秒間押し続けます。MAP LEDが3回点滅するとメモリ終了です。

・ このとき同時に、エフェクト・ナンバー・ディスプレイの数字も点滅します。

クロスフェーダーのキャリブレーション（調整）について

KM―2では、クロスフェーダのCH1／CH2の切り替わり始めのポイントを調整することができます。
（工場出荷時は、最小の移動で切り替わりはじめるようになっています）

1）電源OFFの状態にします。

2）**WRITE**キー(28)と **REC／STOP**キー(27)を押しながら 電源をONします。
すると、BPM表示機に "CAL"と表示され、キャリブレーションモードに入ったことを示します。

3）ここで、クロスフェーダ(29)を動かすと、 その動きに合わせて **SAMPLE BANK**キー1–4(26)のLEDが点灯します。
1→2に点灯が移るポイントが現在のCH1→2へのクロスフェーダの効きはじめのポイントです。
4→3に点灯が移るポイントが現在のCH2→1へのクロスフェーダ の効きはじめのポイントです。

4）まず、希望するCH1→2への切り替わり始めの位置にクロスフェーダを移動させます。

5）**REC／STOP**キー(27)を押すと、切り替わりポイントが更新されます。

6）4、5操作 をCH2→CH1のポイントでも行います。

7）**WRITE**キー(28)を押すと、 設定したポイントのデータが内部のメモリに
記憶され、 通常の動作モードに移行します

☆ 切り替わりポイントは、BANK LEDの2、3が同時に点灯してる位置には設定できません。
☆ 最小の切り替わりポイントは 左右から約3.0mmの場所です。
これ以下の左右ギリギリの位置に 切り替わりポイントを設定することはできません。
（左右にクロスフェーダ振り切った状態で 5 の操作をこなうと自動的に最小の切り替わり位置に設定されます）
☆ 電源OFFしてもキャリブレーションのデータは失われません

仕　様

入出力部

BPM		: 40～999（TAP）			
		80～160（AUTO）			
PHONE	INPUT	: 入力インピーダンス	40kΩ	基準レベル	-40dBu
LINE	INPUT	: 入力インピーダンス	10kΩ	基準レベル	-10dBu
MIC	INPUT	: 入力インピーダンス	9kΩ	基準レベル	-40dBu
MASTER	OUTPUT	: 出力インピーダンス	600Ω	基準レベル	0dBu
MONITOR	OUTPUT	: 出力インピーダンス	33Ω		

エフェクト部

サンプリング周波数	: 44.1kHz
AD/DA	: 20bit
最大録音時間	: 23.7秒
エフェクトプログラム	: 80
プログラムMAP	: 8
消費電力	: 12.3W（TYP）
外形寸法	: W×D×H= 218㎜×306㎜×90㎜（突起部含む）
重量	: 1.8kg
付属品	: 電源アダプター
	: タッチパネル保護シート
オプション	: クロス・フェーダーユニット

保証規定

ご注意（必ずお読みください）
この製品は、当社の厳密な製品検査に合格したものです。万一保証期間内に製造上の不備に起因する故障の生じた場合は、下記の保証規定により無償修理いたします。

保　証　期　間

1. 本保証書の有効期間はお買い上げ日より1ヶ年です。
2. 次の場合の修理は保証期間内であっても有料修理となります。
   - ●消耗部品（電池など）を交換する場合。
   - ●お取扱い方法が不適当のために生じた故障の場合。
   - ●天災（火災、浸水等）によって生じた故障。
   - ●故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
   - ●コルグサービスステーション及び、コルグ指定者以外の手により修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
   - ●保証書に販売店名、お買い上げ日などが記入されていない場合、あるいは字句を書き替えられた場合。
   - ●本保証書の提示がない場合。
   - ●日本国外で使用される場合。
     尚、当社が修理した部分が再度故障した場合は保証期間外であっても、修理した日より3　ヶ月以内に限り無償修理となります。
   - ●クロス・フェーダーの交換。
3. 修理や運送費用が、製品の価格より高くなることもありますので、あらかじめコルグ・サービスステーションまたはインフォメーションへご相談ください。運送にかかる往復の費用は、お客様のご負担とさせていただきます。
4. 保証期間が切れますと修理は有料になりますが、引き続き、製品の修理は責任を持ってさせていただきます。
   修理用性能部品（電子回路など）は通常 8 年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。
5. お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品お取り扱い楽器店、またはコルグ営業技術課までお問い合わせください。

本保証書に販売年月日の記入がない場合は、無効となります。
※修理は、お買い上げの販売店に必ず本保証書を提示の上、ご依頼ください。記入不可能な場合はお買い上げ年月日を証明できる領収書等と一緒に保管してください。
※本書は再発行致しませんので、紛失しないよう大切に保管してください。

左記の保証規定によりアフターサービスをいたします。アフターサービスについてご不明の点は、下記へお問い合わせください。

▼▲▼　株式会社コルグ　▼▲▼

ｲﾝﾌｫﾒｰｼｮﾝ	〒168-0073	東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎（03）5376-5022
東京営業所	〒168-0073	東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎（03）3323-5241
大阪営業所	〒531-0072	大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F	☎（06）6374-0691
福岡営業所	〒810-0012	福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F	☎（092）531-0166

修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課　〒143-0001　東京都大田区東海5-4-1明正大井5号営業所 コルグ物流センター内
☎（03）3799-9085

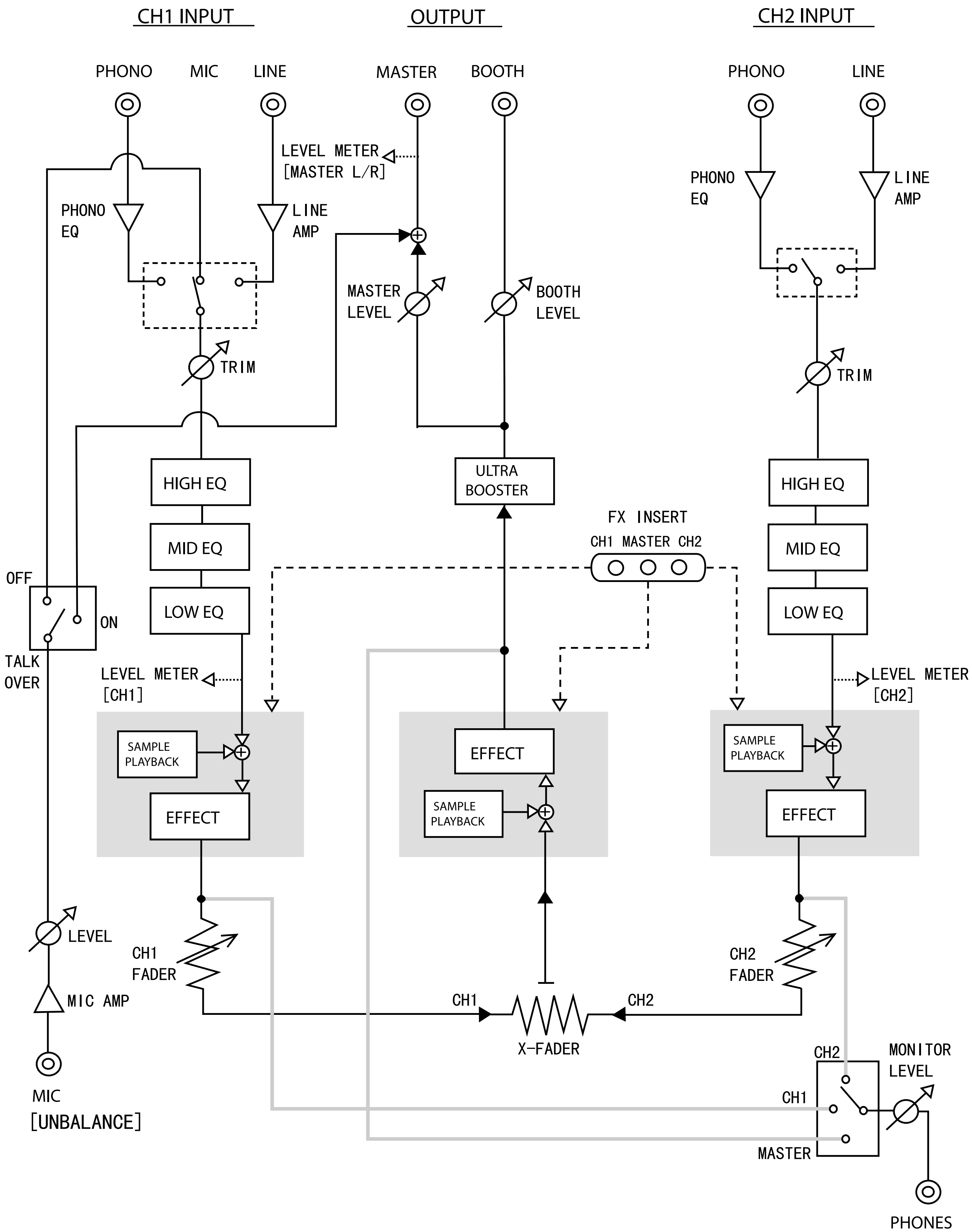
コルグ KAOSS MIXER KM-2／ 保証書 （日本国内有効）

本書は上記の保証規定により無料修理を行うことをお約束するものです。
お買い上げの日から満 1 年の間に万一故障が発生した場合は製品と共に本書をお買い上げの販売店にご持参の上、修理をご依頼ください。

お買上げ日　　　　年　　　月　　　日

販売店名

KAOSS MIXER BLOCK DIAGRAM



KAOSS MIXER KM-2 KORG Ⓔ Ⓕ Ⓖ Ⓙ ①

KORG KORG INC.
15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

Printed in Japan
L02-80070-01
032001